HJEMMECOMPUTER

RUN

Nr. 9 1987 4. Årgang
SEPTEMBER (27/8 - 29/9)
kun KR. 28,50 Nok. 28,50

ALT OM COMMODORE

ESBJERG KOMMUNE
HOVEDBIBLIOTEKET

AMIGA-TIPS : V Sprites

AMIGA UPDATE

Desktop-Publishing til AMIGA

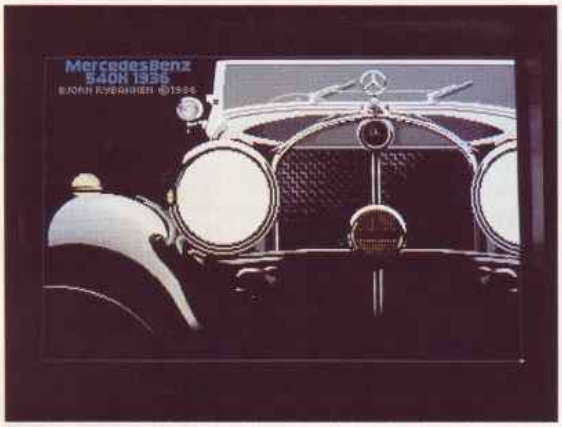
3 sider SNYDEPOKES med tonsvis af udødelighedspokes

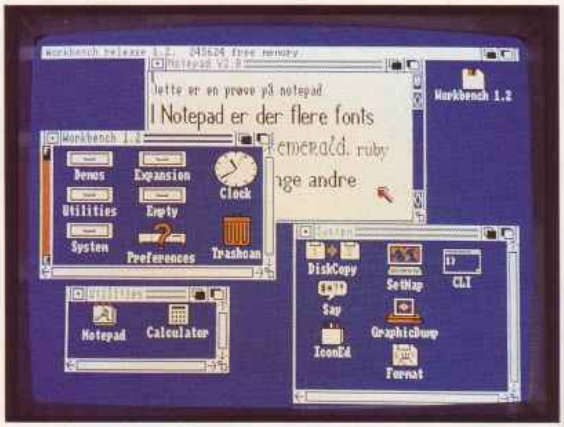
12 sider COMMODORE-spil

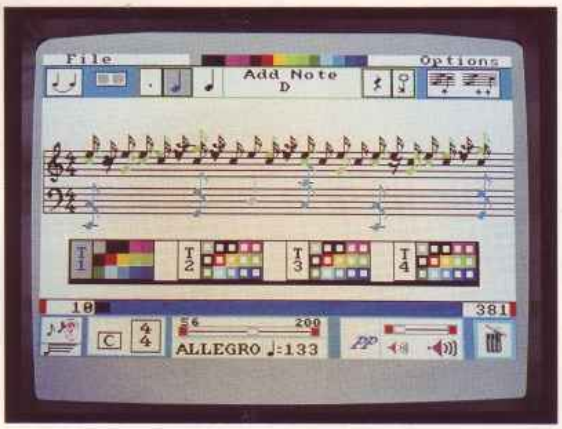
Danmarks største Adventure-sektion

Masser af programmer til Commodore 64 og 128

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?









MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 60 skærmbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 256 K RAM og kapaciteten kan udvides til 8,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Skulle du have brug for at arbejde med en almindelig PC'er, klares det på Amiga med en SIDECAR. Så fungerer Amiga fuldt ud som en IBM-kompatibel PC'er.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.

Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 06 28 55 88 / 01 88 15 05

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.

Chefredaktør & ansvarlig udgiver:
Hans Christian Thaysen

Softwareredaktør:
Martin Plantener Jensen

Redaktionelle medarbejdere:

Otto Plantener Jensen
Jan Trzakowski
Flemming Lerbæk
Casper Gjerris
Martin Lundsgaard Jensen
Bo Reestrup Peteren
Rikard Nielsen
Thomas Fiil
Sune Hodal
Thomas Wilhelmsen
Søren Bang Hansen

Fotograf
Turtle Studio

Tegninger & lay out:
Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:
G. R. T. Aps

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Redaktion & udgiver:
IC RUN Thaysen
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
02 54 25 24

Abonnement:

02 54 25 24

Annoncepriser:
1 side 5.375,-
1/2 side 2.855,-
1/4 side 1.800,-
1/8 side 1.190,-

1 farve..... 1.365,-
4 farver 2.365,-

Tilmeldt
Dansk Oplagskontrol

IC RUN

INDHOLD

GAMES HOTLINE
med de seneste Commodore-spil 5
AMIGATIPS: V Sprites 6
Ny Eprombrænder til Commodore 128..... 8
Matematikprogram til C-64 10
NEWSDESK..... 12
NEWSDESK..... 14
COMfect-programmer til Commodore 128 ... 16
Desktop-Publishing til AMIGA..... 18
Adventure-siderne: Billigspil til test..... 20
Bigby's brevkasse med adventure-hjælp..... 22
Snydepokes til nødstedte spillere..... 24
Kaptajn Peek and Poke
med saftige C-64 rutiner 28
SOFT SPOT
med de seneste spil til Commodore..... 32
Sector 90..... 32
Frenesis..... 33
Leaderboard 33
Killed untill Dead..... 34
Gøg & Gokke 35
REVS + ... 36
Slapfight..... 36
IQ..... 37
Zynaps..... 38
Road Runner..... 39
Kikstart..... 40
Shadow Skimmer 41
Star Patrol..... 42
COMMODORE C-16 / +4 45
NEWSDESK..... 46
RONNIES RAPKASSE..... 48
DAN-JOY vindere 50
COLORPRINTER til NL-10..... 52

Næste nummer udkommer den 29. september

DANISH DYNAMITE

Styr på fremtiden -
Styr i fremtiden...
Det danske joystick

Slagfast nylon-hus -
Stålindlæg i håndtag -
Dansk-fremstillet
1 års garanti





Præcisions fremstillet med trykt kredsløb
5 stk. udskiftelige micro-switches
Superstærk plast- og stålkonstruktion
Designet for både venstre og højre hånd
Specielt designet håndtag
Speciel ledningsaflastning
Ekstra lang ledning på 150 cm.

Passer til:
Commodore 64/128 - Atari - Amstrad
Bit 90 - Memotech - Spectravideo

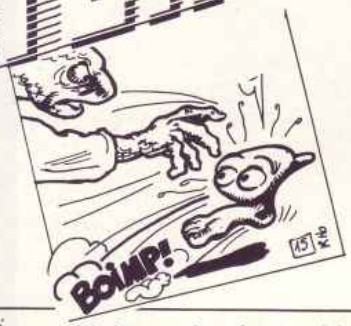
Vejledende udsalg 218,- kr.

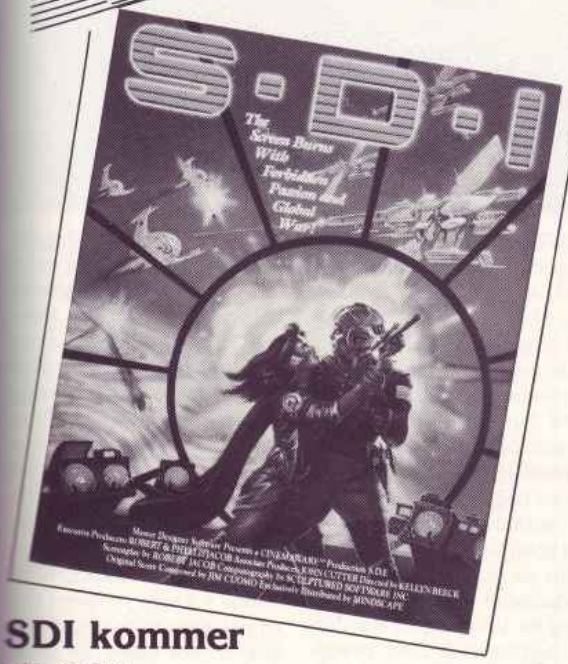
Sælges gennem forhandlere over hele landet.

Fabrikation: Danish Joystickproduction, Axel Kiers Vej 18 C 3, DK-8270 Højbjerg, Tlf. 06 29 44 44*

Hvis din sædvanlige forhandler ikke har Dan-Joy, kan du ringe til os, så finder vi een i nærheden af dig.

MEGAHOTLINE





SDI kommer til C64

Efter den meget fine konversion af Defender of the Crown til 64'eren, er turen nu kommet til Cinemaware-spil nr. 2.S.D.I. Jeg havde den fornøjelse at tale om Cinemaware med Master Designers direktør Bob Jacobs her i sommers, og han indrømmede at de havde haft lidt travlt med at gøre Defender of the Crown færdig til Amiga'en, og det derfor først var C64-versionen der blev som de virkelig havde tænkt sig, rent spillemæssigt. Måske har de også et eller andet i ærmet til S.D.I.

Og mens vi så er ved Cinemaware, så er det ved at være tid for det næste Amiga-udspil, King of Chicago. De første demo'er tyder på at det bliver noget anderledes end sine tre forgængere, men mindst lige så flot. Vi venter spændt (Okay, jeg venter i hvert fald spændt).

Shoot'em'Ups kommer på Tube

Det blev Quicksilva der gjorde det. Deres nyeste udspil: The Tube, indeholder de 3 almindelige shoot'em'up-spil typer i 1 spil. Både vandret og lodret scrool er repræsenteret, og for at gøre samlingen komplet er den første bane i spillet i 3D. For at sætte kronen på værket har David Whittaker lavet en stærk lydside til spillet, og hele herligheden rammer diskene næsten samtidig med dette blad 1. september.'

Piraterne kommer

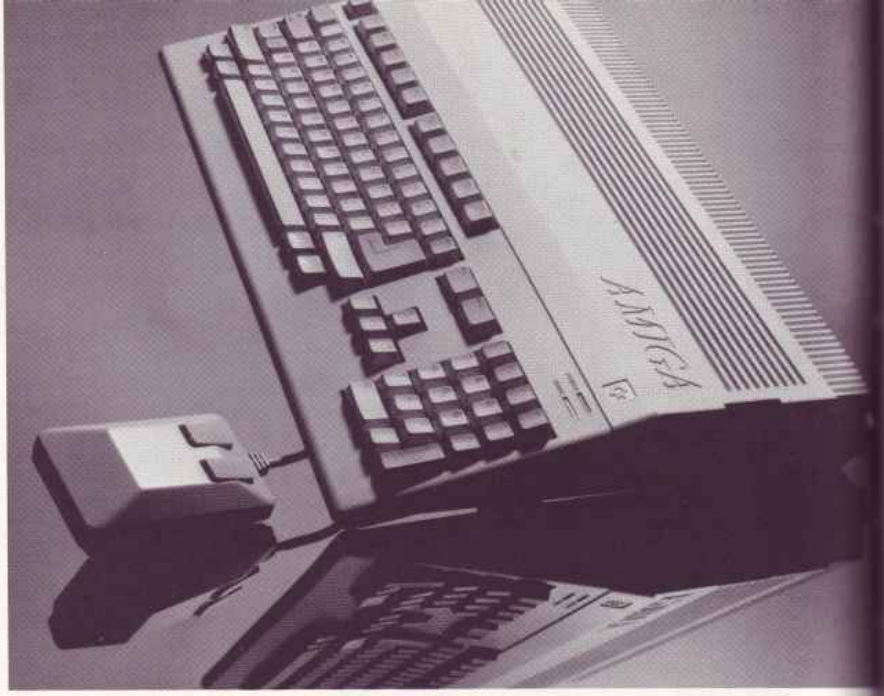
Og denne gang har det intet med cracket software at gøre, selvom der sikkert er masser af SUS i sejlene (Undskyld!). PIRATES er MicoProse's nyeste simulationsprogram, lavet af Sid Meier, der også stod bag F-15 Strike Eagle og Silent Service. Som piratkaptajn i det 17. århundrede skal man udøve sine evner i fægtning, og som sejler, og handelsmand, for at vinde de største skatte, og ikke kun af guld.

Franskmændene kommer

Men ad spillemarkedets uransagelige veje indtil nu kun via England, for det er nu engang den vej, tingene plejer at gå. Det vil det franske Infogrammes, som efterhånden dækker det meste af spiludviklingen i Frankrig, dog forsøge at lave om på nu, fortæller Infogrammes' exportafdeling i et brev (på forholdsvis godt engelsk). Med brevet fulgte så et katalog med alle de gode ting vi kan vente os fra den kant, på fransk! Der kom den hårdtpressede softwareredaktør godt nok på en prøve, men jeg har da kunnet tyde så meget at selvom det franske udbud stadig mest er Amstrad, så kommer der også Commodore versioner i et stadigt hurtigere tempo. F.eks. PROHIBITION som jeg hermed tillader mig at udnævne til et ægte shoot'em'-down spil, og Crafton & Xunk, som er det man kalder et 3D arkade-adventure. Xunk, på den anden side, er et lille etfodet dyr, der i hvert fald i Amstradversionen optrådte både i spillet, i tegneserien og på bagsiden af båndet hvor den demonstrerede sit store ordforråd, ved ustandseligt at sige XOR med fransk accent. I C-64 versionen må dette selvfølgelig være udskiftet med EOR.

Tyskerne kommer

Meget den samme snak som med franskmændene. Det tyske Micro-Partner er blevet trætte af at sende deres programmer frem og tilbage over Nordsøen, og har istedet fået en aftale i stand med World Wide Software. Det første vi kommer til at se fra den kant er Amiga og ST versioner af en af Micro-Partners tidligere successer MISSION ELEVATOR, og også til Amiga'en SPACE PORT som for mig at se har en vis lighed med Fort Apocalypse.,



I sidste nummer så vi, hvordan man kunne få flere end otte sprites frem på skærmen v.h.a. OBJECT kommandoen. I dette nummer vil vi se på nogle af de problemer, der kan være med VSprites og gå ObjEdit filen efter i sømmene.

Program eksemplet i sidste nummer anskueligegjorde en del af de problemer, der kan være med VSprites. De går for langsomt, Workbench pilen skifter farve og der kan stadigvæk ikke være mere end otte spirtes pr. linje. Desværre er der ingen let måde uden om problemerne. Fartproblemet kan man løse på to måder. 1) Ved kun at bruge et par VSprites pr. skærm da ders hastighed falder proportionalt med antallet eller 2). Ved at bevæge dem i større ryk af gangen. Hastigheden kan indstilles med OBJECT.

V kommandoen, der fortæller AmigaBasic, hvor mange pixels VSpriten skal bevæge sig pr. sekund. Når man har indstillet hastigheden, kan man sætte VSpriten i bevægelse med OBJECT.START kommandoen, hvorefter AmigaBasic selv klarer resten (Se Fig 1 for de forskellige kommandoers syntax).

Problemet med Workbench pilen skyldes, at VSprites i virkeligheden kun er SimpelSprites, der er mangfoldiggjort v.h.a. raster interrupt. Det vil sige, at pilen altid vil dele farveregister med den VSprite, der benytter sig af sprite kanal 1. Problemet kan let løses ved at reservere kanal 1 til eget brug med GetSprite kommandoen. Desværre betyder det at man nu kun kan have 6 VSprites pr. linje og dermed er vi ved det næste problem. Der er nemlig ingen måde hvorpå man kan få mere end 7 VSprites pr. linje (+ pilen). Har man af en eller anden grund brug for mere end 7 OBJECTS på en linje, er man nød til at bruge Bobs med de fordele og ulemper det medfører. Vi vil om et par numre bringe en artikel, der fortæller alt hvad man behøver at vide om Bobs. Antallet af VSprites pr. linje bliver yderligere reduceret, hvis de har forskellige farver. Da de 8 hardware sprites deler farveregistre 2 og 2, kan man højest have 4 VSprites med forskellige farver. Har man flere, vil man opdage det lidt besynderlige fænomen, at nogle af VSpritene pludseligt forsvinder.

OBJEDIT FILEN

ObjEdit filen (Se sidste nummer) starter med en header, der bl.a. fortæller AmigaBasic noget om objektets størrelse og dybde. Når man arbejder med VSprite, skal man altid huske at sætte højde, bredde og dybde variablerne. Endvidere skal man altid sætte flags variablen til 1 for at fortælle programmet, at det er en VSprite, man ønsker frem på skærmen. Resten af variablerne har ingen betydning for VSprites, og bør derfor sættes til 0. Efter headeren kommer selve spritedataen. Da VSpritene kan have op til 3 forskellige farver, består spritedataen af 2 bitplaner. Sidste i ObjEdit filen er der 3 Words (1 Word = 2 Bytes) der fortæller noget om VSpritens farver. På Amigaen vælger man farver på en lidt anden måde end de fleste andre computere. Man blander dem nemlig selv ud fra de 3 grundfarver: rød, grøn og blå. Hver af de 3 grundfarver findes i 16 forskellige nuancer, hvilket ialt giver 4096 forskellige kombinations muligheder. Det kræver 4 bits at gemme et tal mellem 0 og 15 i hukommelsen, derfor fylder 1 farve 12 bits. Man kan på Fig 2 se, hvordan et farveregister er opbygget. Man skal specielt lægge mærke til, at der er forskel på farveregistrenes opbygning i Low - og Hires. Det kan umiddelbart synes lidt vanskeligt at overskue, men man vænner sig hurtigt til det. Et godt råd er at benytte hexadecimal, når man laver farver, da det gør det meget lettere at se, hvor meget af hver grundfarve man har blandet i.

ET PROGRAM EKSEMPEL

Denne måneds program eksempel, viser hvor elt det er at lave en flot fadedown effekt til sine programmer. Først dimensionerer jeg to tabeller, som skal bruges til at gemme de forskellige farver, jeg har her valgt at fråse lidt med hukommelsen, da jeg lader hver grundfarve fylde 1 Byte. Nu vælger Amigaen nogle farver og tegner nogle kasser v.h.a. RND kommandoen (bemærk brugen af RANDOMIZE TIMER). Programmet får derefter farverne til at fade ud ved at trække en fra hver af grundfarverne til de er lig 0 (sort), hvorefter programmet fader tilbage ti de normale farver. Bemærk at jeg kun bruger registerne fra 4 til 31, da resten bruges af intuition til vinduer o.l.

Thomas Fi

Vsprites i AmigaBasic part II

```
REM Fader af Thomas Fiil
DIM color1 (84)
DIM color2 (84)
SCREEN 2,320,200,5,1
WINDOW 2,"FADER",(10,20)-(300,160),0,2
WINDOW OUTPUT 2
RANDOMIZE TIMER
PALETTE 0,0,0,0
MAIN:
FOR x=0 TO 83
color1(x)=INT(RND(1)*16)
color2(x)=color1(x)
xpos=INT(RND(1)*300)
ypos=INT(RND(1)*160)
LINE (xpos,ypos)-(xpos+30,ypos+30),4+(INT(RND(1)*28)),BF
NEXT
GOSUB SHOWPALLETE
FDOWN:
z=0
FOR x=0 TO 83
IF color2(x)>0 THEN color2(x)=color2(x)-1
IF color2(x)=0 THEN z=z+1
NEXT
GOSUB SHOWPALLETE
IF z=84 GOTO FUP
GOTO FDOWN
FUP:
z=0
FOR x=0 TO 83
IF color2(x)<color1(x) THEN color2(x)=color2(x)+1
IF color2(x)=color1(x) THEN z=z+1
NEXT
GOSUB SHOWPALLETE
IF z=84 GOTO MAIN:
GOTO FUP
SHOWPALLETE:
FOR x=12 TO 95 STEP 3
PALETTE x/3,color2(x-12)/16,color2(x-10)/16,color2(x-11)/16
NEXT
RETURN
```

Fig.1

```
OBJECT.VX          Obj_Num, Hastighed
OBJECT.VY          Obj_Num, Hastighed
OBJECT.START       Obj_Num, Obj_Num.....
OBJECT.STOP        Obj_Num, Obj_Num.....
PALETTE            Register_Num, Rød, Grøn, Blå

Obj_Num    = VSpritens nummer
Hastighed  = VSpritens hastighed i pixels pr. sekund
Register   = Et tal mellem 0 og 31 der "peger" på en af Amigaens
             32 farveregistre
Rød, grøn  = Et tal mellem 0 og 1 der fortæller computeren hvor meget
og blå       af den pågældende grundfarve der skal blandes i.
```

FIG. 2

```
                        LOWRES
            0           :           1              Byte Nummer
15 14 13 12 : 11 10 9 8 : 7 6 5 4 : 3 2 1 0:       Bit Nummer
   Ingen    :    Blå    :  Grøn   :   Rød          Primære farve
Farve =  Blå*256 + Grøn*16 + Rød

                        HIRES
            0           :           1              Byte Nummer
15 14 13 12 : 11 10 9 : 8 7 6: 5 4 3  :2 1 0       Bit Nummer
   Ingen    :  Blå    : Grøn :rm rl rh:b g r       Primær farve
rm   = Medium bit
rh   = High bit
rl   = Low bit
b, g = Fortæller computeren at den skal slå henholdsvis den blå,
og r   grønne eller røde elektron kanon til.
farve = Blå*512 + Grøn*64 + INT(Rød/2)*16 + (Rød AND 4)*2 +
        b*4 + g*2 + r
```

Merlin PP64II





Test af den første eprombrænder, som kan bruges på en 128'er i 128 mode.

Inden jeg går igang med testen, vil jeg for ikke indviede personer fortælle hvad en eprom brænder er.

En eprom brænder kan bruges til at skrive (brænde) i en eprom. Det du har skrevet på epromen kan du bagefter læse igen. Man kan, hvis der er modulgenerator i programmet, lave sine egne cantridges. Denne eprombrænder som vi har haft til test kan også bruges som rom disk, det vil sige, at du får et divice 16 som så er eprombrænderen. Dog har rom disken den ulempe, at man ikke kan slette epromene ved hjælp af brænderen, så hvis man skal slette sine eprom, må man anskaffe sig et uv (ultra violet) rør, eller en epromsletter.

Brænderen

Man starter med at smide brænderen i user porten. Derefter propper man et cartridge med software ind i expansive porten.

Herefter tager man sin eprom og sætter den i soklen på brænderen, og spænder den fast ved at trykke en vippe arm ned. Slå power til og få følgende menu på skærmen.

(2) PP64 ERWEITERUNG
(3) NORMALSYSTEM

Hvis man trykker på 1, vil man gå direkte over til brænde programmet. Hvis valget skulle falde på 2, vil man få en normal 64'er bare med et device 16, som er en rom disk. Hvis man skulle komme til at trykke på 3 vil man få en ganske normal 64'er.

Programmet

Efter at have trykket på 1 i hovedmenuen, kan man vælge sin eprom type og brændespænding. Da jeg havde en 27256 eprom til rådighed skulle jeg, ved hjælp af cursortasterne, styre en lille invertet klods ned på 27256 og trykke en gang på return.

En ny menu blev kastet i hovedet på mig.

R PROM LESEN
P PROM PROGRAMMIEREN
L VON DISK LADEN
S AUF DISK SPEICHEREN
A ADRESSE ANDEREN
T PROMTYP ANDERS
D DISKVERZEICNIS
K DISKKOMMANDOS
B BLANKCHECK
V VERGLEICHEN
G MODUL GENERATOR
M MONITOR
X BEENDEN

Det er arbejdsmenuen jeg har fået fat i. Det er fra denne menu, man kan læse, brænde eller arbejde i monitoren.

Man kan, ved at trykke på P, brænde sine eproms, brænde start og slut er angivet over menuen. Ellers kan man trykke på B, og få opgivet hrov mange bytes man har brændt. Det får man at vide i form af :»NICHT LEER :«

Med denne monitor har man også mulighed for at kopiere RAM'en under basic ROM'en og under KERNAL ROM'en til forskellige adresser.

Man kan også ved at placere et gangetegn foran en kommando, få udskrevet reaktionen på printeren.

Den sidste kommando jeg vil omtale er W (walk). Den fungerer som en single step simulator den venter altså mellem hver instruktion.

Denne monitor udemærker sig også ved at den har mulighed for at scrolle både op og ned (fed detalje).

Modulgeneratoren

PP 64 II har indbygget en modul generator, det er her PP 64 II udmærker sig. Når du trykker på G i arbejdsmenuen, får du en helt ny menu.

0 GENERATOR 16K
1 C=64 64K
2 C=128 64K
3 FREEZE FRAME

Jeg kom til at trykke på 0 og da spurgte computeren mig om NAME? Jeg skrev navnet på den fil, jeg ville lægge på catridge.

Diskettestationen kørte samtidig med, at den skrev den aktuelle load adresse øverst på skærmen.

Herefter skrev den: »Kein basic program« og spurgte om sys adressen. Efter at have indtastet sys adressen kom jeg tilbage til arbejdsmenuen. Nu var jeg klar til at brænde programmet ned på min eprom.

For at man skulle kunne bruge sine programmer må man også have et cartridge, dette kan man købe hos D/C TRADING.

Hvis man i arbejdsmenuen vælger M, går man straks over i en højt udviklet monitor.

Jeg må indrømme at jeg blev lidt forundret da der i manualen stod, at der var 30 ordrer til rådighed. De kommandoer, jeg undrede mig mest over, var EC og ES, som henholdsvis står for edit character og edit sprite. Man kan med disse kommandoer arbejde helt nede på bit plan, idet man bruger dem som karakter og sprite editor.

Eprombrænder



PP 64 II som ROM disk
Hvis man i hoved menuen trykker 2 for PP64 ERWEITERUNG vil man få en næsten normal opstart. Den eneste ændring er at der nu står PP 64 EXPANDER i opstartsbilledet.

Foruden den lille ændring i opstarten har man pludselig fået en ny device, nemlig device 16 som fungerer som rom disk.

Man har nu mulighed for at loade, save eller åbne diverse datakanaler. Hvis man skulle have fået fat i nogle e-eproms, har man mulighed for at bruge PP63 II som harddisk, idet e-eproms kan slettes elektrisk. Dog er e-eproms meget dyrere.

Konklusion
At man med PP64 II har mulighed for at vælge mellem 23 eproms og 11 e-eproms, er en stor fordel. Den ultra gode monitor må endelig også tælles med under plusser.

Så alt i alt er denne brænder en brænder, der bare kan det hele. Så D/C trading er ikke gal på den, når de i indledningen af den DANSKE manual har skrevet :»De har valgt en brænder af meget høj kvalitet«.

Lige et men, prisen er på sine 1.338 kr. en lidt pebret pris for en brænder, men i forhold til kvaliteten er brænderen nærmest en foræring til den pris.

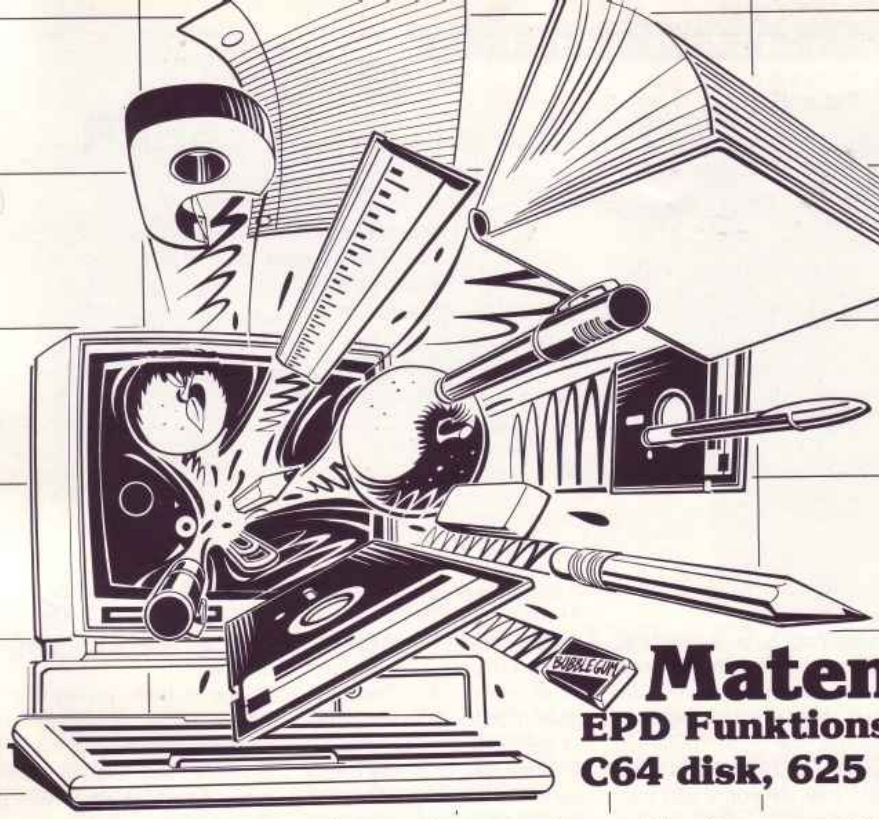
Jan Trzaskowski

MERLIN * Data Elektronik * MERLIN

Merlin's PP-64 EPROMBRÆNDER..... 1.338,-
Med nyt softwaremodul V2.1, med 3 NYE modulgeneratorer:
64 mode: 16K generator til autostart af enkelt-programmer.
64 mode: 64K generator til autostart af op til 8 programmer med hver 8 underprogrammer!
64 mode: FREEZE FRAME generatorer til autostart af ALLE programmer freezed med MARK III!
128 mode: 64K generator til autostart af op til 8 programmer med hver 8 underprogrammer!
MERLIN FACE+ til C-64, SX-64, C-128, C-16, +4 og C-16 Seriel/Centronics..... 948,-
Med EPSON standard og parallel tilslutning. Med egen extern strømforsyning! Mulighederne begrænses kun af computerens formåen. Passer til næsten alle centronics printere!
128K Epromkort til 64 og 128 mode Eprom 27256/27512 eller begge!..... 278,-
64K Epromkort til 64 mode Til 2 x 2764 eller 2 x 27128 eller 2 x 27216!..... 248,-

MERLIN 4 Motherboard
4 porte T/moduler/menuvalg/reset/afbryder indbygget 32K modulgenerator!..... 682,-

D/C TRADING Søndergade 24, 9240 Nibe **08 35 33 44**



Matematik 1.0

EPD Funktionsanalyseprogram

C64 disk, 625 kr.

Utallige er de mere eller mindre veludstyrede funktionsanalyseprogrammer, der i tidens løb har set dagens lys for hånden af frustrerede gymnasie-elever, der i deres hjemmecomputer har set en mulig frelse for et af de gennemgående temaer i gymnasiernes matematikundervisning: Uendelige rækker af funktioner, der skal differentieres, integreres, tegnes og analyseres for nulpunkter, asymptoter og kritiske punkter.

Det er simpelthen så oplagt at lave det hele om til et computerprogram, for når det kommer til stykket er det jo ikke meget andet end udenadslære og en forbandet masse almindelig rugbrødsregning.

De fleste af de funktionsanalyseprogrammer, der bliver brygget sammen rundt omkring, bliver alligevel aldrig rigtig brugbare, i hvert fald ikke for andre end programmøren selv, men Søren Kold Hansen og Frank Carvalho, som tilsammen udgør EPD, har gjort den ekstra indsats, der skal til for at gøre deres program fortjent til betegnelsen Brugerprogram.

Matematik 1.0 består af en række underprogrammer, der alle kan arbejde på de samme registre og brugerdefinerede funktioner, og der medfølger en 30-siders brugsvejledning, der med forklaringer og eksempler ikke alene sætter brugeren igang, men også redegør for programmets muligheder og begrænsninger.

Programmet omfatter underrutiner til:

Graftegning på skærmen.

Numerisk integration. (incl. rumfang af omdrejningslegeme).

Symbolsk differentation.

Beregning af skæringspunkter, kritiske punkter og asymptoter.

Desuden er indbygget en lommeregner, der giver mulighed for at regne videre på de andre rutiners resultater.

Alle disse programmer fungerer efter hensigten, dog ikke altid med den store detaljerigdom. Graftegneren skriver f.eks. ikke enheder på akserne, og der er ingen mulighed for at arbejde videre på resultatet af en symbolsk differention. Resultatet bliver heller ikke på nogen måde reduceret, så der kan hurtigt opstå nogle saftige udtryk. F.eks.

f(x) = sin(acs(x):f'(x)¼1/(−1(x 2)*cos(acs(x)).

Til gengæld er det smart at programmet i de numeriske dele regner med differencen mellem to funktioner (hvoraf den anden bare normalt er 0). Det er også smart at levere rumfanget af et omdrejningslegeme både som rent tal og som et tal divideret med pi.

Det er et problem ved systemet at det kører på en Commodore 64. Det er ikke noget lyntog, (en integration eller graftegning kan nemt komme op på et par minutter, specielt hvis man bruger trigonometiske funktioner), man man kan jo ikke tage programmet med til eksamen alligevel, så det er klogt at følge lidt med med håndkraft, og så er hastigheden ikke noget problem.

64'eren er heller ikke den mest præcise regner, der fås, så da det er en kendt sag at gymnasieopgaver altid giver 'pæne' resultater, skal tal som 8, 00000001 o.l. altid tages med et gran salt.

Udover at hjælpe med blækregningen kan programmet selvfølgelig også bruges til bare at sidde og lege med en funktion man finder interessant. Faktisk kan programmet, ved at skaffe en af med regnefejlene og de lange udregninger, være med til at vise at funktioner kan være ganske interessante.

Men hvem vil betale 625 kr. for det. Hverken manualen eller kopisikringsdonglen er selvfølgelig gratis at lave, men når programmet oven i købet kun bliver solgt på postordre, er det dyrt. Hvis det var mig, der skulle sælge dette program, vile jeg spare donglen væk, og sætte prisen ned til ca. 200 kr. Men det må jo være EPD's problem.

Martin

ABSALON DATA

AMIGA 500..... 4995,-
m/monitor 1081 kr. 9.000,-
3,5" Diskdrev til AMIGA kr. 1.950,-

Diskettestationer:
VIC-1541 kr. 2.260,-
VIC-1571 kr. 2.990,-
1541 Blue Chip kr. 1.750,-

Disketter:
5,25" DSDD NN kr. 5,-
3,5" DSDD NN kr. 16,-
3" DSDD NN kr. 35,-
Rabat 10% ved 100 stk.

Joysticks:
Competition Pro kr. 150,-
Switch Joy kr. 150,-
Quick Shot II + kr. 125,-

Printerkabler:
C-64 Userport kr. 150,-
Amiga 500/IBM kr. 150,-
Amstrad kr. 150,-

Diverse til C-64/128:
Eprombrændere:
AGE Multiprom 720,-
REX Goliath 640,-

Epromkort:
Duokort (2*2764) 75,-
Multik. (2*2712B) 120,-
AGE 288 Kbyte 400,-
AGE Brainy 500,-
REX i MB kort 680,-

ABSALON DATA
Telefon 01 67 11 93
Ma-Fr.: 12-19 · Lø.: 10-13

REPARATION

Er microdatamaten gået i stykker?

Ring og få en snak om problemet, eller send datamaten til os med posten.

Vi reparerer hurtigt og billigt og vi giver gerne et tilbud først.

Vi sælger også reservedele og tilbehør.

GRØNHØJ

GRØNHØJ elektronik
v. Frode Harritz
Holbergsgade 38
7470 Karup
Tlf. 06-66 11 56

LARS KRULL PRÆSENTERER

Printere

STAR NL-10 incl. interface (IBM/CBM/PARR). kr. 2.995,-
CITIZEN 120D NLQ incl. traktor og I/F til IBM. kr. 2.795,-
NEC P6 24 nåls pinwriter LQ ..... Ring og hør pris
NEC P7 24 nåls pinwriter LQ ..... Ring og hør pris

Disketter

5,25" DSDD v/10 stk..... kr. 7,50
3,5" MF-2 DD v/10 stk..... kr. 20,95
3" CF-2 MAXELL (AMSTRAD) v/10 stk..... kr. 42,95
5,25" Rense diskette med væske..... kr. 43,95

Diverse

SEAGATE ST-225 incl. controller og kabler.... kr. 4.629,-
IBM-PC printerkabel 1,8 meter..... kr. 159,-

ALLE PRISER ER INCL. MOMS

DK

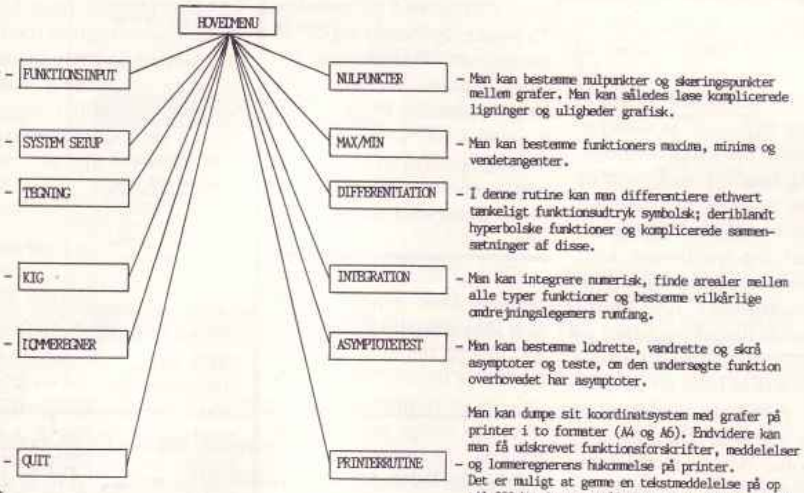
FORHANDLERE VELKOMNE
LARS KRULL ApS
Pallisdam 12 · DK-9430 Vadum
Telefon 08 27 12 31

GØR MATEMATIK TIL EN LEG

Køb EPD's nye matematikprogram FUNKTIONSANALYSE. C64-programmet som kan hamle op med selv de største programmerbare lommeregnere.

Programmet rummer et væld af matematiske rutiner, men ud over disse ligger programmets styrke så afgjort i dets brugervenlighed. Det er således menubetjent, så der kræves et minimum af indtastninger. Derudover er der taget visse forholdsregler, så programmet ikke giver misvisende resultater. Programmet tilbagemelder i et klart sprog, hvis du gør noget, programmet ikke forstår, og du kan afbryde rutinerne til enhver tid, uden at programmet går ned.

EPD v.Kold Hansen
Lille Elstedvej 24
8520 Lystrup
Tlf. 06 22 14 35



Man kan arbejde med 5 brugerdefinerede funktioner hver med en længde på op til 60 karakterer.

Man kan definere et vilkårligt koordinatsystem med selvvalgt baggrunds- og tegnefarve.

Man kan tegne op til 5 funktioner i det definerede koordinatsystem på samme tid, uden at programmet går ned i punkter, hvor funktionerne ikke er defineret.

Med denne rutine kan man til enhver tid se sit koordinatsystem med tegnede grafer. Endvidere kan man invertere tegne- og baggrundsfarve.

Programmet indeholder en lommeregner (omvendt polsk notation), som bl.a. kan anvende de brugerdefinerede funktioner. Den indeholder en hukommelse på 10 registre, og flere resultater fra de matematiske rutiner bliver automatisk lagret i lommeregnerens hukommelse.

For at forlade programmet skal man trykke på to uafhængige taster, så der er en lille risiko for, at man uforvarent kommer til at forlade programmet.

Nulpunkter og skæringspunkter mellem grafer. Man kan således løse komplicerede ligninger og uligheder grafisk.

Max/min – Man kan bestemme funktioners maxima, minima og vendetangenter.

Differentiation – I denne rutine kan man differentiere ethvert tænkeligt funktionsudtryk symbolsk; deriblandt hyperbolske funktioner og komplicerede sammensætninger af disse.

Integration – Man kan integrere numerisk, finde arealer mellem alle typer funktioner og bestemme vilkårlige omdrejningslegemers rumfang.

Asymptotetest – Man kan bestemme lodrette, vandrette og skrå asymptoter og teste, om den undersøgte funktion overhovedet har asymptoter.

Printerrutine – Man kan dumpe sit koordinatsystem med grafer på printer i to formater (A4 og A6). Endvidere kan man få udskrevet funktionsforskrifter, meddelelser og lommeregnerens hukommelse på printer. Det er muligt at gemme en tekstmeddelelse på op til 200 karakterer, såfremt den skal bruges igen. (MPS 801, MPS 803, Epson)

Pris: 625 kr. på krydset check eller indbetalt på giro 956 36 60
625 kr. + porto for forsendelse pr. efterkrav.

Garanti: Du får 550 kr. retur, hvis du inden 8 dage returnerer programmet med manual og nøgle i den stand du modtog det.

Vores fulde navn: "Effective Porgram Developers v. Ole & Søren Kold Hansen & Frank Bagge Ivens de Carvalho"

NB. Programmet kan køre på C128'ere i 64-mode!



Amiga Update

DELUXEVIDEO 1.2

Electronic Arts har lige sendt en forbedret version af DeluxVideo på markedet. Den nye version er hurtigere og indeholder en hel række nye features som OVERSCAN og INTERLACE, der gør det muligt at lave endnu bedre videoer. Desuden indeholder den nye version af DeluxVideo også et »Post Production Kit«, som automatisk laver en lækker titel skærm. Post Production Kit indeholder 17 nye scener foruden en lang række nye baggrunde og lyde. Delux 1.2 kræver Kickstart 1.2.

US GOLD sender snart to nye Amiga programmer på markedet: 10th Frame og Alternate Reality. 10th Frame er en helt fantastisk bowling simulation fra programmørerne bag Leaderboard, hvor op ti otte spillere kan deltage. Spillet byder på livagtig animation og lydeffekter foruden en lang række forskellige sværhedsgrader. 10th Frame har været meget populært på andre computere og skulle også være et klart hit på Amigaen. Alternate Reality er et spil i stil med Dungeons & Dragons. Man er blevet bortført af et rumskib og befinder sig nu i et rum med kun en udgang. Uden for ligger »The City« og det er nu op til spilleren at udforske denne mærkelige verden. Spillet vil nok ikke appellere til folk med kløe i tommelfingeren, men er et must for alle eventyrere.

Det de fleste Amiga ejere nok har længtes efter er noget Arcade aktion. Nu er der imidlertid lys i sigte og endog i form af et dansk program. Lars Bendrup er i dette øjeblik ved at lægge sidste hånd på Giganoid et program med grafik og lyd, som man normalt kun ser på de store spillemaskiner. Den endelige version af Giganoid får omkring 75 forskellige levels og ca. 15 baggrunde. Desuden vi der være 2 player mode og diskette highscore. Programmet er lavet i 100% maskinkode for at få grafikken til at gå så glat som muligt. Giganoid bliver anmeldt i næste nummer.

SubLOGIC har netop sendt Scenery Disk +7 på markedet. Disken dækker det østlige USA og der er bl.a. mulighed for at besøge Washington DC og se rumfærgen på sin affyrings rampe ved Cape Canaveral. Scenery Disk +7 indeholder over 130 lufthavne og er kompatibel med Jet og FlightSimulator II.

Thomas Fiil

PC'ERE

Problemer med kompatible PC'ere

Der findes op til flere programmer, der ikke vil køre på en »kompatibel« computer, men mange gange kan det være på grund af mere eller mindre simple årsager.

Jeg vil i denne artikel kort prøve at redegøre for nogle af de ting, man selv kan gøre, før man ringer efter service;dels for at man ikke skal blive til grin i andres øjne, og dels for at man ikke skal blive altfor fattig! Teknikeren er nemlig i sin gode ret til at tage betaling for den tid, det tager at se på din computer, hvis det er dig, der har forlangt at han skal gøre det, og der IKKE er noget galt...

Et af de første programmer, man vil blive opmærksom på, ikke kan køre, er IBM's egen BASIC og BASICA. Dette er ret logisk, da de benytter nogle rutiner, der ligger fast i IBM's BASIC-EPROMmer. Det har tidligere været muligt at købe et kort, man kunne sætte i sin computer med disse på, men da dette må siges at være en rimelig kostbar løsning, fremstiller man nu istedet computerne med ekstra sokler til at sætte EPROMmerne i.

Dette er naturligvis meget ULOVLIGT i henhold til copyright osv, men der er altså mange der gør det og følgelig ikke har nogle problemer med BASIC og BASICA. (Personligt har jeg RENamet min GW-BASIC v3.20 til at hedde BASICA, og udover at denne løsning er den absolut billigste, så er den også 120 % lovlig!

Men - der er også andre problemer med andre programmer; herunder kan f.eks. nævnes TURBO BACKUP, FLIGHT SIMULATOR og opdateringer til denne, samt et betydeligt antal utility-programmer og nogle enkelte spil.

Fejlmeldingerne fra programmerne varierer naturligvis meget (fra »FEJL NR.8« (TURBO BACKUP) og »DIVIDE OVERFLOW«(FLIGHT SIMULATOR opdateringsdiskette til v2.12); det er iøvrigt den fejlmeddelelse, man får hvis man kalder IBM's BASICA uden at have BASIC-EPROMmer i maskinen; til at maskinen bare slukker skærmen, slår tastaturet fra, eller at diskettedrevet bare kører uendeligt uden at der læses på disketten...

De fleste af disse fejl skyldes at din kompatible computer opererer ved 8 MHz i stedet for 4.77 MHz; dette kan normalt ændres ved at flytte en »jumper« på motherboardet, men det kan også stilles via software. De følgende maskinkode-rutiner er beregnet til at stille clock-frekvensen til henholdsvis 8 MHz og 4.77 MHz:

MASKINKODE-RUTINE 1

Stil clock-frekvens til 8 MHz

```
IN AL,61H
OR AL,OCH
OUT 61H,AL
INT 20H
```

MASKINKODE-RUTINE 2

Stil clock-frekvens til 4.77 MHz

```
IN AL,61H
AND AL,OF3H
OUT 61H,AL
INT 20H
```

3SSS software præsenterer

BOOST DOS

Det danske parallelle hurtigload-system, der VIL noget i din 1541'er.
Har du set testen her i bladet? Så ved du allerede, hvad **BOOST DOS** er... men se alligevel her:

LOAD op til 30 gange CBM-hastighed.
SAVE op til 20 gange CBM-hastighed.

Portene bag i computeren holdes fri til andre udvidelser.
Mange nye DOS- og BASIC-kommandoer, bl.a. Old og Autonumber.
100% kompatibel - også med Speed Dos og Comal 80.
tillader brug af alle talformater - binær, decimal og hexadecimal.
Mulighed for tilslutning af Centronics printer.
Udførlig dansk manual.

BOOST DOS fås til 1541 diskdrevet og C64/C128 (i C64 mode).

Forhandlere velkomne.

For yderligere information:

Pris kr. **895.-** incl. moms.

Excl. forsendelse og indbygning.

3SSS software Åtoften 101, 2990 Nivå, Tlf. 02 24 37 77

Commodore 64/128

Discount programmer fra... **PENNY SOFT**

★ ★ **NYHED!** ★ ★

Foreningsadministration

Komplet system - klarer din forenings administration:

Medlemskartotek - Labels
Girokort - Oversigter etc.

Kører med 1541 diskettestation. - Printer MPS 802 el. komp.

Kr. 265,00

Rekvirér GRATIS katalog med udførlig omtale af alle programmer.
Mere end 300 programmer fra alle områder til priser fra kr. 10 – 20 – 30.

Progr. pack	**Pro kartotek**
Indeholder maske-generator, spritesøger, data-converter, tegnsæt m.m. Hjælp for den, der selv skriver prg.	Super kartotek, med op til 50 kartoteker à 199 kort. Fuldt menustyret. Med printerrutine til MPS 801/803 el. komp.
Diskette	**Diskette**
Kr. 95,00	**Kr. 85,00**
Rocky Horror picture show	**Atock**
2 diskette-sider med musik og billeder efter den kendte film.	Action spil med 3-D grafik 17! forsk. scener musik, sprites.
Diskette	**Joystick / Diskette**
Kr. 40,00	**Kr. 45,00**

TELEFONSERVICE ☎ 02 99 96 28

KUPON

Ja! Send mig hurtigst muligt Deres katalog over discount programmer. Naturligvis helt uden forbindende.

Navn: _____

Adresse: _____

By: _____

Samtidig bestiller jeg:

- ☐ Prg. pack
- ☐ Pro kartotek
- ☐ Rocky horror
- ☐ Atock
- ☐ Foren.adm.

Jeg arbejder med:

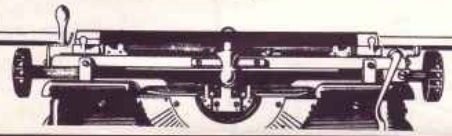
- ☐ Diskettestation
- ☐ Datasette

- ☐ Levering pr. efterkrav + porto
- ☐ beløb vedlagt i check/gireret: giro nr. 1 40 01 85

Indsendes allerede i dag til:

PENNY SOFT Ole Rømersvej 58 2630 Tåstrup

Freelance-skribenter søges
Hvis du er en dygtig, rutineret skribent med et godt kendskab til Commodore-computere, hører vi gerne nærmere fra dig på telefon 02 54 25 24



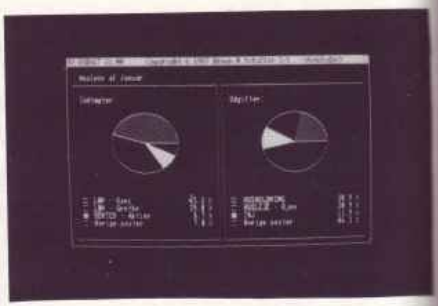
NYHEDER

IC RUN



Amiga 500 på TV

Så kom da endelig det lovede TV-modul til Amiga 500. Commodore i Århus har fået modulerne hjem, og vil nu gerne af med dem igen mod en betaling på 295,-kroner i udsalg. TV-modulatoren er så god at man kan køre 80 tegn på TVet hjemme i stuen, hvis det ellers er af nogenlunde kvalitet. Men ikke nok med det. TV-modulet har også en såkaldt composite udgang. (Leverer et sammensat signal af de tre farver som danner billedet, samt en stabiliserende spænding kaldet sync). For C64 og C128 brugerne betyder det rent praktisk at de kan bruge deres »gamle« monitorer.



BS Budget

Bruun og Schaffer (01871033) hedder folkene bag et nyt dansk program til Amigaen. Programmet er lavet ved hjælp af Intuitions muligheder med styring via pull-down menuer. Det er ganske simpelt i brug. Man indtaster sine indtægter på en skærm. Så sine udgifter. Og kan så få foretaget beregninger for en bestemt måned eller hele året. Det kan fremstillet enten som lagkagegrafik eller som søjlediagrammet. That's all folks. Pris knapt 400 kroner. Programmet kan man iøvrigt få gratis -hvis man hos firmaet køber en Amiga 500, som koster lidt under 5.000.

Multiplan

Det verdensberømte - og anerkendte- program Multiplan vil om meget kort tid også foreligge til Amigaen. Programmet vil blive importeret og supporteret af Commodore Danmark. Prisen for en Amiga 500 version bliver ca. 1200 kroner, mens en Amiga 1800 kroner. Som det ses på prisen vil 2000-versionen være betydeligt stærkere og mere professionelt tilsnittet end 500-versionen. Amigaversionerne skulle overgå PC-versonerne i både faciliteter og brugerven-

En dyr herre

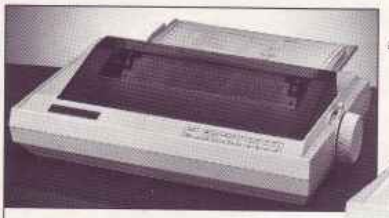
Tom Rattigan - tidligere chef hos Commodore - har sagsøgt sine arbejdsgivere for 9 millioner $. Han påstår sig fyret uden grund. Commodore derimod mener han er hovedårsagen til, at firmaet led meget store tab både hvad anseelse angår og i $. Commodore har derfor sat et modkrav ind ved samme retsinstans på ikke mindre end 24 millioner $.

Nye priser

Commodore Danmark har sat nye vejledende udsalgspriser på deres produkter. Det gælder specielt PC'erne, som alle er sat ned. En PC10 med et drev og monitor koster nu 7.950 kroner. Det er med mindst 512 Kbyte RAM, som man siger i Århus. PC10 men med to drev koster 500 kroner mere. PC20 med et drev og en 20 Mbyte harddisk koster 12.950 og en PC AT 40/20 med 20 Mbyte harddisk og en 1,2 Mbyte floppy 19.950. PC 40/40 med 40 Mbyte harddisk og 1,2 Mbyte disk koster 29.950. Denne model er helt igennem anderledes end model 40/20. Der er altså ikke bare harddisken til forskel

Seikosha SP-1200 kører bare ... selv på det mindste system!

SP-1200 er den populære printer til mindre systemer som kræver professionel udprintning. Hvad enten du skal fakturere i endeløse baner eller udskrive breve på løse A4 ark (ekstra - udstyr arkføder) så klarer SP-1200 begge dele i en håndevending. Få en demonstration hos din lokale forhandler.



SP-1200 med ekstra udstyr aut. enkeltarkføder.



TEKNISKE DATA

- Printhastighed: 120 cps.
- NLQ.
- Skriftttypevalg på frontpanel.
- Økonomisk i brug.
- PC-kompatibel.
- Indbygget buffer.
- Parallel (centronics), Commodore interface.
- Tegnsæt kan downloades.

Importør:

CC·DATA
Nybrovej 99, DK-2820 Gentofte
02 87 77 00 giver yderligere information og oplyser om nærmeste forhandler

Du ska' os' ha'
SEIKOSHA



NYHED NYHED NYHED

Colourprinter

Den første farveutility til "normale" Matrix-Printere!

Med COLOURPRINTER er de grå tider forbi, nu kan du få alle dine farverige billeder udskrevet på din printer uden at skulle købe en dyr farveprinter!



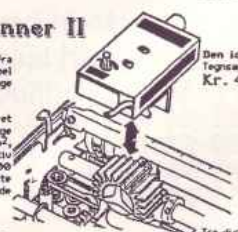
Udskriver billeder fra alle gængse Tegne- og Maleprogrammer (Hi-Eddi, Superscanner II, Paint Magic, Koala Painter, Blazing Paddles, Doodle, Uidcom 64, Art Studio), i 16 farver og forskellige størrelser, Double Strike, flere billeder ved siden af-, over- og på hinanden (Collager), forsyne Printfox layouts med farvebilleder, omfarve-kommando, farvetoner kan frit editeres.

Leveres til Epson RX-80/FX80/85, Star NL-10, MPS 802 (med Grafik-ROM II), CP-80X
Pris for diskette med Software, mange demoer og et sæt farvebånd:
Kr. 695,88
Klæbesæt med skinne til printere uden papir-tilbageføring: **Kr. 75,00**
Ekstra sæt farvebånd: **Kr. 250,00**



Superscanner II

Digitaliserer vilkårlige billeder fra papir. Bearbejdning med komfortabel Grafik-Editor, det er muligt at bruge billederne i Printfox.



Scanneren bliver uden montage placeret på printerens skrivehovede, 5 forskellige opløsninger, max. 72 Punkter/mm², Scanning-kontrol på skærmen, effektiv Grafik-Editor ligner Hi-Eddi+, 640*400 punkter + ekstra skærmbillede, sætte skrift, indfarve, omfattende udskriftsmuligheder.
Se 64'er 5/86 og 11/86

Leveres til: EPSON RX/FX/JX, STAR SG/NL, BMC BX-80/100, Mannesmann MT-80, Synelec MT-100, Meichers CP-80 med Userport-kabel eller Wiesemann/Data Becker-Interface.
Samlet pris med Scanner-Hardware og Software:
Kr. 1695,88



KP-Data

Skejbygårdsvej 10 8240 Risskov Tlf 06-21 11 54

NYHED NYHED NYHED

Printfox

Det fantastiske Layoutprogram til kombinerede Tekst- og Grafik-fremstillinger med Commodore 64!



Sådan bedømte den tyske fagpresse: »Printfox tilbyder en uhyre stor fleksibilitet, der er praktisk taget ikke sat brugeren nogen grænser ved Tekst- og Grafik-fremstillingerne (64'er 9/86, yderligere tests i 64'er 6/86 og Happy Computer 6/86)

Nogle faciliteter:
Uizawrite lignende Tekstediter med Wordwrapping, danske specialtegn og deleforslag, Blocksats, Centrere, venstre- og højre justering, Proportionalskrift, flerspaltet formatering, NLQ-skrift, Grafikeditor ligner Hi-Eddi+ og Superscanner II, 640*400 punkter, Scroll, Zoom, Undo ...

Til Commodore MPS 801/803/802 (med Grafik-ROM II), EPSON, STAR og alle kompatible. Intergreret Software-Interface.

Pris incl. 5 Tegnsæt, 75 Billeder og 60-sider Dansk håndbog:
Kr. 525,88
Grafik-ROM II til MPS 802: **Kr. 450,00**



Character Fox

Den ideelle Udvidelse til Printfox: Komfortabel Tegnsætseditor, 25 Tegnsæt, Rammer og Initialer, Utilities (f.eks. Load Uiza-Filer).
Kr. 458,88

NYT NYT NYT NYT NYT NYT

Printfox-Basar

En Guldgrube til alle »Printfoxer«!

Tre disketter med over 200 billeder af højeste kvalitet (over 1 Megabyte data, nogle eksempler finder du på denne side) såvel som »Fox-Bibel«, en omfangrig samling af Tips, Tricks, Eksempler og Impulser til vore »Ræve«.
Kr. 485,88



Vi oplyser dig gerne om din nærmeste »Printfox & Co.« forhandler.

Nye forhandlere er velkomne!

PS: Denne annonce blev lavet med vore Ræve og Superscanner!



REVERSE SCREEN

Med denne routine har du nu mulighed for at få hele skærmen i reverse, det eneste du selv skal gøre er at skrive :»sys 4864«

PROG:REVERSE SCREEN

```
10 FORT=0TO44:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 DATA A9,00,85,FB,A9,04,85,FC
30 DATA EA,EA,EA,A2,00,A1,FB,C9
40 DATA 80,B0,09,38,E9,80,81,FB
50 DATA EA,EA,EA,EA,E6,FB,A5,FB
60 DATA C9,00,D0,E7,E6,FC,A5,FC
70 DATA C9,08,D0,DF,60
80 REM** RESTEN ER KUN DEMO
90 FORT=0TO99:PRINT"(BLK)IC RUN....";:NEXT
100 POKE53280,0:POKE53281,0
110 SYS4864
120 FORT=0TO255:POKE53281,T:NEXT:GOTO120
```

NO SHIFT

Denne poke gør det umuligt at ændre karaktersættets udseende med tryk på shift + commodore, en god ting til egne programmer.

```
PROG:NO SHIFT

0 POKE 247,255
```

TOO NOSEY

Her er en routine der gør det af med alle små program lurer, for hvis en person prøver at liste program vil computeren ressette og det vil blive umuligt at hente programmet tilbage med en old, hvis du får lyst til at prøve det efter laver du en old særdeles:
POKE PEEK(45)*256:PEEK(46) + 1.28:SYS DEC (»4F4F«)

```
10 FORT=0TO58:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 PRINT"(CLR)SYS4864 FOR START
1300 DATAA9,0B,8D,06,03,A9,13,8D
1308 DATA07,03,60,A2,00,A9,00,9D
1310 DATA01,1C,E8,D0,FA,A2,00,BD
1318 DATA25,13,9D,01,1C,E8,E0,16
1320 DATAD0,F5,4C,00,40,16,1C,C3
1328 DATA07,59,4F,55,20,41,52,45
1330 DATA20,A4,4F,20,4E,4F,53,45
1338 DATA59,00,00
```

FEJL FINDER

Hvis du skulle være så heldig at have fanget en fejl i en fælde (trap), kan du med denne routine se i hviket linienumer fejlen er, og hvad det er for en fejl, programmet har en indbygget fejl i linie 1.

```
0 TRAP100
1 GOTO10
100 PRINT ERR$(PEEK(4616));" FEJL I LINIE ";
110 PRINTPEEK(4617)+PEEK(4618)*256
```

FLASH SWITCH

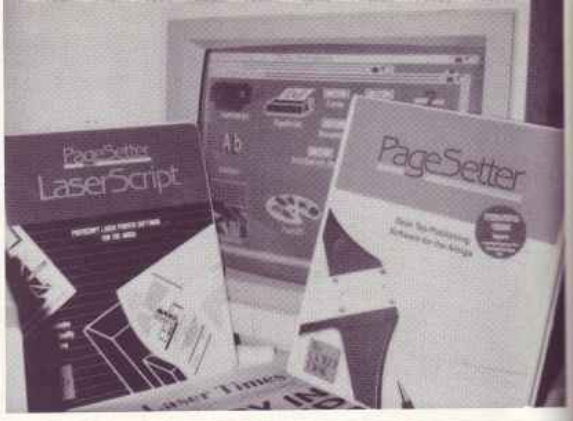
Med denne routine kan du ved hjælp af »LINE FEED« vælge om du skal have en fast eller blinkende cusor, routinen startes med »SYS 4864«.

```
10 FORT=0TO29:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 PRINT"(CLR)AKTIVERES MED SYS4864
30 DATA78,A9,0D,8D,14,03,A9,13
40 DATA8D,15,03,58,60,A5,F0,C9
50 DATA0A,D0,08,AD,26,0A,49,40
60 DATA8D,26,0A,4C,65,FA
```

Jan Trzaskowski

I COM-fect præsenterer Jan Trzakowski lækkerier til Commodore 128.





Typografisk Amiga:

Page Setter

Skal vi tro mig og mine kolleger på alverdens computerblade er et af tidens hotteste tilbud til snart sagt enhver computer »Dest Top Publishing«. Amiga-en med dens flotte og hurtige grafik skulle være selvskrevet i den sammenhæng. Men først nu er der dukket en egnet software op herhjemme. »Pagesetter« serien har vi haft til gennemlysning på det typografiske lysbord. Her er hvad den dur til.

»Pagesetter« er egentlig ikke èn men foreløbig to pakker software. Det fortæller en erfaren anmelder, at man har haft travlt med at få en version ud, inden varmen gik af kedlen. For det er nu, der skal sælges Desk Top Publishing software. For skal vi tro tidsskrifterne - og det skal vi jo, ikk'? - så går vi alle rundt med en lille typograf i maven.

Der er ikke grænser for vor kreativitet. Alle har da en drøm om, at kunne blive journalist, forfatter, redaktør eller hvad det nu måtte være. Men hvor meget er der egentlig om denne drøm? Og er det en type software som denne, der bringer en nærmere ens drømme i den retning? Hvad kan den type software som Desk Top Publishing overhovedet gøre for den almindelige bruger? Det er noget af det, vi vil komme ind på.

Kreativiteten

Der er vel en del mennesker, som har prøvet at arbejde med f.eks. et skole eller spejderblad. Måske skrevet lidt til en af de utallige foreninger, mange danskere er med i. Ja, måske ligefrem haft læserbrev i den lokale avis.

Har vi som almindelige mennesker brug for et hjælpemiddel som Desk Top Publishing i den sammenhæng? Helt klart ja. Men det er ikke uden begrænsninger, selvom ens måske beskedne kreativitet får et spart fremaf med en software som »PageSetter«.

Vi kan bruge PageSetter, fordi den sprænger nogle fysiske rammer. Vi har ikke længere behov for et lysbord, klister, saks, selvklæbende bogstaver, streger og al det andet, som hører til den grundlæggende udrustning for at få det skrevne ord præsenteret på en ordentlig måde. For det er lige det, det hele handler om. Præsentationen.

Der er nemli' ingen, som bliver forfatter eller journalist, fordi der står en Amiga og tøffer programmet igennem foran een. Det skal komme fra een selv.

Men man kan gøre det skrevne ord aller-helvedes meget mere interessant ved hjælp af en god lay-out. Og så øges chancen for, at ens skrevne arbejde også bliver læst af modtageren til budskabet.

Med Pagesetter øges ens lyst til at præsentere sine ting bedre. Man kan hele tiden lave om, forbedre, rette til, slette og tilføje. Flytte rundt. I det hele taget ha' den vigtige frihed til at gøre tingene bedre, som man kun nødtvunget begiver sig ud i, hvis det er papir, man arbejder i.

Spisestue lay-outeren

Ens kreativitet får altså en vitamininsprøjtning med PageSetter. Men hvem vil overhovedet kunne bruge Desk Top Publishing? Det er let nok at svare på: Alle.

Vi bruger vel alle en eller anden form for lay-out, for at få budskabet igennem. Hvem sætter ikke streg under de vigtigste ting på indkøbslisten? Til gengæld kan man også hurtigt falde i den modsatte grøft og svine om sig med misforstået ildhu, når det gælder snørklede tegninger, streger fremhævninger og alskens anden typografisk forplumring. Fagredaktionerne får grelle eksempler på det for tiden. Alle importørene af Desk Top Publishing skal bruge det nye værktøj. Og jeg skal love for at det bliver brugt. Godt man ikke er typograf. Så tror jeg, maven ville ha' det dårligt. Det gælder nemli' i høj grad om at bruge mådehold, når kreativiteten pludselig får al den luft. Her er der hjælp at finde i manualen, som er meget overskuelig, og som indeholder et fyldigt afsnit om typografiske og lay-out mæssige regler og tips.

Begge stykker software er iøvrigt ikke kopibeskyttede. Men for at starte dem skal man ha' den ret omfattende og meget velskrevne engelske manual ved hånden. Der gives et ord fra manualen, som skal tastes ind, før programmerne vil starte. Fikst som kopibeskyttelse, men lidt besværligt for brugeren.

Men Desk Top Publishing egner sig for alle. Det er fremragende og meget nemt at komme igang med et dokument, som blot er på en side.

Overskueligheden er i top med PageSetter. Lay-out bordet er udformet med alle hjælpemidler såsom »millimeter-papir«, kantmål, margen, eventuelle spaltemarkeringer, boxe og muligheder for at fjerne og sætte disse hjælpemidler med et enkelt muse-klik.

Overskueligheden sikres med et forstørelsesglas, der zoomer ind på detaljen (i tre trin) eller sikres helsides overblikket. Der er en fuld screen indikator, hvor man hele tiden kan se, hvor på siden der arbejdes.

Men der er også en tekst

Et eksempel fra .....

PageSetter

Desktop Publishing til ***Commodore AMIGA***

Desktop publishing er en kraftig videreudvikling af almindelig tekstbehandling, som de fleste kontorer anvender i dag. De største forskelle ligger i, at Desktop publishing arbejder i spalter eller tekstblokke samt muligheden for at indplacere billeder mellem tekstblokkene – helt i stil med det vi til dagligt ser i avisen.

Man starter med at skrive sin "råtekst" uden at tænke på spalter, marginer og billedplacering – dette betyder, at man kan koncentrere sig 100 % om tekstens indhold og tegnsætning. Dernæst beslutter man sig for hvilke ord, sætninger eller afsnit, der skal fremhæves. Man kan vælge mellem understregning, **fed-skrift**, *kursiv-skrift*, skygge-skrift, outlined eller .... ***en mix af disse muligheder***, *hvor man* kombinerer de ønskede ***fremhævninger***.

Dernæst "kaster" man teksten ind i tekstspalter eller -blokke. Hvis spalten ikke kan rumme hele teksten, kan man sammenkæde flere spalter som en slags elastik; hvis man f.eks. "klemmer" den første spalte, vil teksten automatisk løbe ned i næste spalte osv... I denne fase skal man udelukkende koncentrere sig om spalternes størrelse og sidens layout samt eventuelle billeders placering.

I Pagesetter råder man over en række fonts (skrifttyper) – her skrives f.eks. med Ruby 12. Sammen med Amiga leveres en WorkBench diskette indeholdende følgende fonts:

TOPAZ	8	9	11
RUBY	8	12	15
DIAMOND	12	20	
OPAL	9	12	
EMERALD	17	20	
GARNET	9	16	

Sammen med Pagesetter leveres programmet Laserscript, der giver mulighed for at udskrive dokumenterne på laserprinter med *PostScript-standard*. PostScript er en velkendt standard i fotosætter-verdenen, dvs. man kan også sende sine færdige dokumenter direkte fra Pagesetter via Laserscript til en fotosætter .. f.eks. via telefonnettet over modemforbindelse.

På Laserscript diskettes finder man også en række velkendte fonts, der også findes i PostScript-laserprinters:

SYMBOL	8	12	16	24
TIMES	8	12	16	24
HELVETICA	8	12	16	24
COURIER	8	12	16	24

Andre faciliteter i Pagesetter:

- til forskellige gråtoner med raster.
- indramning med tynd, tyk eller dobbelt-ramme.
- ramme hele vejen rundt, lodrat eller vandret.
- marginjustering: højre, venstre eller begge.
- centrering.
- indstilleig bogstavs- og ordafstand ved justering.
- tekst-editor til indtastning af råtekster.
- lay-outers dokumenter med variabel størrelse og layout.
- grafik-editor som en integreret del af Pagesetter.
- grafik fra dit yndlings-tegneprogram (f.eks. DeLuxePaint) kan indsættes.
- linie, gitter, kolonne- og margin-indikator til præcis opsætning.
- målestok i tommer eller picas.
- udskrift kan ske på enhver grafik-printer, der findes i Preferences.

AMIGA & PageSetter What a combination!

Samtidig får man fire nye fonte, som er typografisk meget anvendte i bog-tryk sammenhæng. Det er Courier, Helvetica, Times og Symbol. Alle i 8, 12, 16 og 24 punkt. Det punkt er et typografisk mål (ca. en 1/72 af en tomme). Men disken rummer et program, som sætter dig i stand til at lave nye størrelser af dine fonte. Mulighederne er altså ubegrænsede for at få rubrikstørrelser eller brødskrift i netop den størrelse, du er vant til at bruge.

Men ellers giver »LaserScript« bedre styr over udprintningen, som også kan være en grafisk fremstilling af skærmen på ens printer. Altså en skærmdump efter konceptet, hvad du ser, får du ud på printeren. Men naturligvis kun af dokumentet, ikke af alle hjælpeskærme eller rulle-gardiner og andet som er på skærmen lige p.t.

Lay-out-maskine

Men for dig og mig er dette ikke mindre end en lay-out maskine. Det er eksemplet fra Commodore et godt udtryk for. Her har importøren fået fremhævet de fleste af begge stykker softwares kvaliteter. Og det er ikke så lidt, der kan præsteres. Eksemplet er udskrevet på en laserprinter. Og det er helt klart, at især med de medleverede typografiske fonte, er resultatet meget brugbart og absout professionelt.

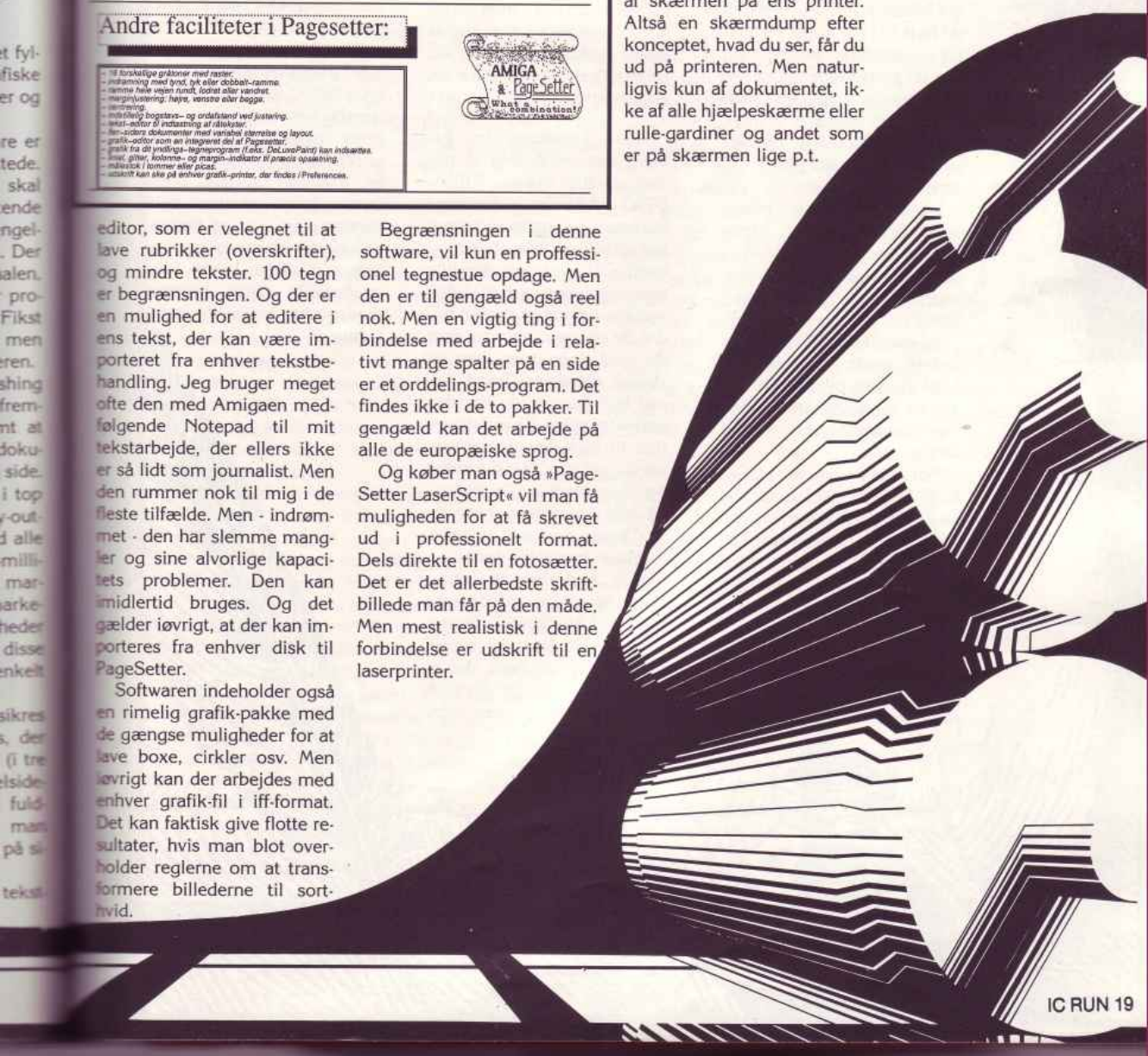
Flemming Lerbæk

editor, som er velegnet til at lave rubrikker (overskrifter), og mindre tekster. 100 tegn er begrænsningen. Og der er en mulighed for at editere i ens tekst, der kan være importeret fra enhver tekstbehandling. Jeg bruger meget ofte den med Amigaen medfølgende Notepad til mit tekstarbejde, der ellers ikke er så lidt som journalist. Men den rummer nok til mig i de fleste tilfælde. Men - indrømmet - den har slemme mangler og sine alvorlige kapacitets problemer. Den kan imidlertid bruges. Og det gælder iøvrigt, at der kan importeres fra enhver disk til PageSetter.

Softwaren indeholder også en rimelig grafik-pakke med de gængse muligheder for at lave boxe, cirkler osv. Men iøvrigt kan der arbejdes med enhver grafik-fil i iff-format. Det kan faktisk give flotte resultater, hvis man blot overholder reglerne om at transformere billederne til sort-hvid.

Begrænsningen i denne software, vil kun en proffessionel tegnestue opdage. Men den er til gengæld også reel nok. Men en vigtig ting i forbindelse med arbejde i relativt mange spalter på en side er et orddelings-program. Det findes ikke i de to pakker. Til gengæld kan det arbejde på alle de europæiske sprog.

Og køber man også »PageSetter LaserScript« vil man få muligheden for at få skrevet ud i professionelt format. Dels direkte til en fotosætter. Det er det allerbedste skriftbillede man får på den måde. Men mest realistisk i denne forbindelse er udskrift til en laserprinter.



BIGBY's BREVKASSE

Mine højtærede eventyrere...!

Først en varm tak til alle, der har skrevet ind med spørgsmål, tips, løsninger, meninger kommentarer osv. Som det vel efterhånden er gået op for de fleste, trækker vi hver måned lod blandt indsenderne, der ALLE har chancen for at vinde et førsteklasses Infocom MEGA-Adventure! Hvis DU har noget på hjertet - hvad enten det drejer sig om en større afhandling om hvordan du slap helskindet gennem et bestemt eventyr, eller du sidder fast, og blot gerne vil have lidt hjælp - så skriv til mig NU!

Det er præcis hvad månedens heldige vinder, Harry Solsem fra Skaumsjöen i Norge, har gjort. Hans første spørgsmål går på Magnetic Scroll's populære grafikvidunder, THE PAWN. Den bedste måde at undgå at blive til grin overfor guruen på, er at skjule armbåndet. Tag blusen af, og »cover band with shirt«.

For at få fat i quartz i GOLDEN BATON, skal du for det første have tydet runerne på staff. Tag hjelmen, som du finder i stalden, på og »read runes«. Gå nu til troldmandens værksted og »wave staff«, før du siger det magiske ord. Quartz skal herefter anvendes mod Lizardman (shake quartz). Husk iøvrigt at undersøge liget bagefter.

Vor Norske medeventyrer har også problemer i en anden Channel 8 klassiker, nemlig PULSAR 7. Hvis du febrilsk famler rundt i mørket efter at »the auto daylight has ended«, så prøv at flytte briksen i den første lokation. Du vil nu finde »rod«, der fungerer som lommelygte hvis du skriver »turn rod«. Men vis alligevel omtanke i din brug af denne lyskilde, da (HAR du gættet det?!..) batterierne efterhånden slipper op.

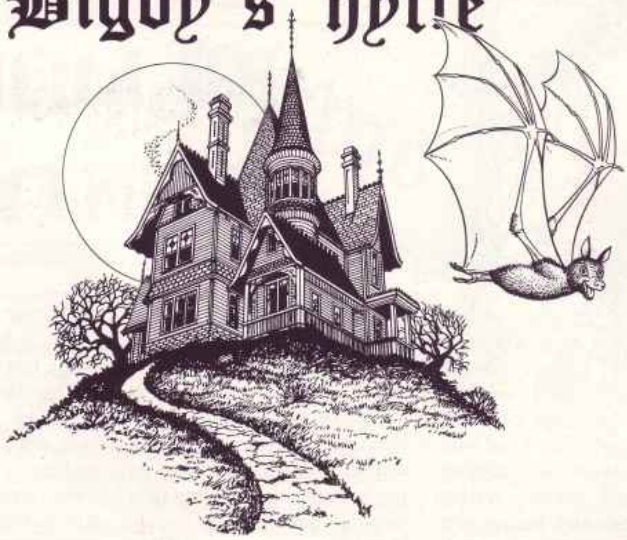
Allan Lorentsen fra Esbjerg har sendt mig et par spørgsmål til the NEVERENDING STORY: »Hvordan kommer jeg igennem tunnelen ved Silver Mountains, og hvad skal jeg bruge den lille sten til?«, spørger han. I den vestlige udkant af skoven finder du en gren (branch), som du skal tage med hen til »Small clearing«. Tænd den ved lejrbålet, og du har den perfekte fakkel. Skynd dig nu hen til tunnelen (faklen går nemlig ud efter et vist forløb!) og »light bushes«. Du kan nu gå ned i tunnelen, hvor du skal bruge stenen til at smadre glasmontren (hit box).

Lars Andersen og Jesper Hvid - Skælskør, sidder fast i the DALLAS QUEST. Tag tobakspungen, åben den og giv noget tobak til aben, der til gengæld vil hjælpe dig ned. Husk at lukke pungen igen, da du senere vil få brug for indholdet. Hvis det er lys du mangler, så prøv at trække gardinet fra (pull curtain).

Henrik Thomsen fra Middelfart har problemer i AZTEC TOMB. Kommandoen du skal bruge, for at komme fra båden, og over til Cliffs, er »jump overboard« - men glem ikke redningsvesten!

En anden læser spørger, hvad man skal gøre ved alteret i ARROW OF DEATH II. Henrik har tilfældigvis indsendt løsningen til netop dette problem: »Gå hen i templet, examine tapestry, press button, examine altar, light candle, pray - og go flame«. Kan nogen blandt læserne til gengæld hjælpe Henrik, ved at fortælle Bigby hvordan man dræber Animal og åbner Grating?

Bigby's hytte



Samme læser sidder fast i fangehullet i ROBIN OF SHERWOOD. For at flygte, skal du først klatre op på skuldrene af dine medfanger (go prisoner). Vent nu til vagten kommer, og skriv »get foot«. Kvæl ham (strangle guard!), og undersøg ham bagefter. Du har nu alt, hvad du behøver for en vellykket flugt!

For at klare ridderen, som siger »NIC« i Mastertronic's QUEST FOR THE HOLY GRAIL, skal du bare give ham »shrubbery«, som du finder et sted i slottet.

For at få rustningen med op på Ledge i ARROW OF DEATH, skal du binde rebet (prøv »examine court«) fast til krogen, og sætte krogen fast i rustningen. Gå nu op på klippeafsatsen, og »pull rope«.

Kim Nielsen i Roskilde skriver om MINDSHADOW: »Jeg kan ikke finde den omtalte flaske rom i starten. Kortet har ikke givet meget hjælp!«. Til glæde for Kim, og andre ikke-kartografer, kan jeg vist godt røbe, at de rigtige retninger er (fra »Rock«): W,N,N,N,E,N,E, E,S,S,E. På tilbagevejen er det naturligvis det samme - bare omvendt!

Mark Mortensen - Løgstør, vil gerne vide hvordan man får fat i »leg of lamb« i VALKYRIE 17. Hvis du, ved hjælp af stetoskopet, åbner pengeskabet finder du blandt andet en lille æske (box). Giv den til slagteren, og du vil ikke få flere problemer med ham! Det første du skal gøre i SECRET MISSION, er at sætte dig i stolen i »Grey room«. Ved at trykke på knapperne (f.eks. press red, press white) kan du skaffe de fornødne adgangskort, men vær forsigtig med den røde knap...

Gert Højgård og Lars Rasmussen har et par problemer i HULK. Hvis du undersøger skrivebordet i Chief Examiners kontor, finder du en ædelsten. Døren har derimod ingen betydning for løsningen af spillet. Ultron skal overmandes med hjælp fra myrerne: Hvis du undersøger alle kuplerne (examine dome), vil du i en af dem finde et trådnet (mesh). Her skal du blot skrive »wave fan« + »at mesh«, og gå ind og tage Wax. Skriv nu »plug ears« og »with wax«, samt »get nose«, »shut mouth« og »close eyes«. Du er nu usårbar overfor myrerne og kan tage dem, og gå tilbage til Ultron, hvor du blot skriver »drop ants«.

Jesper Sørensen fra Horsens har nogle spørgsmål i TERRORMOLINOS, der jo som bekendt kommer fra Melbourne House. For at få lille Doreen med, skal du skrive »call Doreen«. Den eksakte ordre, du skal bruge for at komme ind i taxaen er »board taxi«. Jesper skriver endvidere: »...Jeg synes det er et samddergodt blad, men I kunne godt have lidt flere Adventure-tips og nogle løsninger. Altså som sagt, I er det bedste blad - meget bedre end Soft. I vores klasseavis var der nogle der lavede en top-ti over blade og bøger. IC RUN kom på en første plads, og Soft på en tiende-plads - med een stemme! Hils de andre på bladet, og sig at I bare er toppen!!!«. Mange tak for rosen, Jesper!! - Det er altid rart at se, at der er nogen der værdsætter ens arbejde. Som du nok har bemærket, ER der allerede kommet flere tips i bladet! Med hensyn til løsningerne, så vil jeg råde alle eventyrere til fremover at holde et vågent øje med disse sider!! - Mere røber jeg ikke her...

Det sidste brev jeg når i denne omgang, kommer fra Rune Lehman i Helsinge. Før du kan tage ringen i EUREKA! (Riddertiden), skal du spille »Jailhouse Rock« på harpen (!)... The Beast skal dræbes med spyddet, men pas på du ikke falder i et baghold!





BILLIGE EVENTYR

For godt 3 år siden var der uro på den engelske software-scene. Luften svirrede med rygter om »budget-games« - software til priser, der lå langt under hvad man hidtil havde set. Den etablerede software-industri rystede på hovedet; det kunne simpelthen ikke lade sig gøre. Der var for mange udgifter forbundet med duplikering, artwork, PR, distribution... ja indimellem hændte det endda, at en eller anden programmør også ville have lidt for ulejligheden!

Et af de små pioner-firmaer, der alligevel tog chancen, og pludselig smed spil på markedet til under ¼ af normalprisen, var Mastertronic. Det burde være overflødigt at bemærke hvordan det senere gik - slagstallene taler deres tydelige sprog - så lad os blot gå kronologisk frem og se, hvad Mastertronic i tidens løb har begået af adventurespil.

Quest for the holy grail er et grafik-eventyr med elementer af humor fra Monty Python filmen. Som Sir Tappin, må du ud og lede efter den hellige gral. Inden du fuldfører denne »quest«, vil du sikkert komme ud for at blive mast af et faldende træ, drukne i en sky af flyvende snot (Aarghh!..) og lignende tragiske hændelser - såsom f.eks. at dø af alderdom, mens du venter på at grafikken bliver tegnet færdig!

Værdi 25%

Zzzz (populært kaldet »snork«) er et, delvist ikonstyret, grafisk adventure med musik og andre smarte effekter. Selve spillet går ud på at vågne fra sit mareridt, og programmet er et mareridt i mere end en forstand! Ordforrådet er minimalt, parseren er dum som et bræt og problemerne (kernen i ethvert adventure!) er urimeligt svære og ulogiske. Prisen taget i betragtning kan det hele dog lige gå an.

Værdi 50%

Se-kaa of Assiah kommer i to dele på en kassette, og hvis man skal tro kassette-indlægget har dette eventyr over 170 locations, fuld sætningsanalyse samt et grafikbillede til hver eneste lokalitet. Det sidste er i virkeligheden lidt af en underdrivelse, for de fleste steder er der faktisk ikke meget ANDET end grafik (nul tekst!) Billederne er pæne ved første øjekast, men meget ensformige - ligesom resten af spillet. Alligevel får du meget program (96 K) for pengene.

Værdi 65%

Kentilla er en perle af et adventurespil! Grafikken er ikke noget særligt, men musikken - og vigtigst af alt selve spillet - er fremragende. Interaktionen i spillet ligger fuldt på højde med, hvad vi ellers kun har set i dyrere spil som f.eks. the Hobbit, og selv om eventyret er stort og svært, er alle problemerne tilpas logiske. Kentilla ville have været pengene værd til den femdobbelte pris - til 40 kr. er det en ren foræring! (Se også testen i IC RUN 1/2).

Værdi 95%

Men Mastertronic har naturligvis ikke monopol på budget-markedet. Firebird har også været med fra starten, og der er faktisk en del adventures blandt deres Silverrange titler.

The Helm er således et »Quill'ed text-adventure«, hvor det gælder om at generobre udødelighedens hjelm, som den onde Lich har stjålet. Plottet er altså ikke videre originalt, men det er teksten til gengæld! - I stedet for det sædvanlige »What now?«, lyder beskeden her »... Hit me with another gem, Oh you intelligent one« - eller noget tilsvarende. Et godt, solidt tekst-adventure.

Værdi 75%

Subsunk er navnet på et andet Firebird-eventyr. Ed Lines - den berømte reporter (det er dig, hvis du skulle være i tvivl!) - er strandet i u-båden »Sea-lion«, og dit eneste håb om redning er at sendt et nødsignal. Lettere sagt end gjort!

Værdi 80%

Seabase Delta (se test i IC RUN 4) er fortsættelsen til Subsunk. Dit nødsignal er blevet opsnappet af de forkerte, og du er faldet i kløerne på en farlig terrorist-organisation. Dit mål er at flygte fra deres undersøiske base. Begge spil er skrevet med Gilsoft's famøse »Quill (+ Illustrator)« af Peter Torrance (- der også skrev »Apache gold«), og det betyder masser af humor og originale, rimeligt let-løste, problemer.

Værdi 85%

Imagination, det seneste adventure-udspil fra Firebird, er også et »utility-adventure«, dvs. at det er skrevet med en adventuregenerator som f.eks. The Quill. Endnu engang er det Mr. Torrance der står bag, men denne gang har han valgt Incentive's nyere GAC (Graphic Adventure Creator) til formålet. I spillet skal du rejse rundt i forskellige parodier på nogle velkendte computer-spil, for til sidst at finde ud af hvor mange stjerner, der er i Universet! Hvis du har prøvet Subsunk og Seabase Delta, ved du hvad du går ind til! Hvis ikke, så er det på høje tid!

Værdi 80%

Necris dome er et helt nyt adventure fra Codemasters. Historien er som følger: Chef-robotten på 0Necris-dome« - en stor, omkringflyvende (!) kirkegård, der kredser om jorden - har gjort oprør og truer menneskeheden med udslettelse. Her er det så du kommer ind i billedet... Også dette spil er skrevet med GAC, hvilket betyder middelgod grafik og korte tekstbeskrivelser. Grafikken er meget ensformig (dog ikke så monoton som i Se-kaa!), men problemerne er vel-udtænkte.

Værdi 75%

Dette var nogle af de (mere eller mindre gode) tilbud, der i dag findes rundt omkring på hylderne i de danske computer-forretninger. Selv om kvaliteten kun sjældent når helt op på fuldprisspillenes niveau, kan man diskutere hvad der er bedst: At købe 7-8 billige eventyr eller måske at spare pengene op til f.eks. et Infocom produkt?

Adventure News



Anderledes INFOCOM!!

Med deres næste spil har »the King of Adventure« søgt helt nye græsgange. Alene titlen, **Nord And Bert Couldn't Make Head or Tail of It,** antyder at vi vist ikke skal vente os noget helt traditionelt eventyr denne gang!

Faktisk består spillet af 8 korte historier, der alle foregår i den fuldstændig bagvendte by, Punster (»pun« = engelsk for »ordspil«!). For at genoprette ordenen i Punster må spilleren dechifrere sætninger fyldt med dobbeltbetydninger og ordpuslerier, som INFOCOM selv besrkiver som »..Særdeles udfordrende, men alligevel morsomme og underholdende«. For første gang i firmaets mangeårige historie, tilbyder spillet indbyggede hits, og spillets skaber Jeff O'Neill (manden bag Ballyhoo) mener at hver historie let kan løses i løbet af et par timer. Men ikke desto mindre så kræver dette spil nok et større kendskab til det engelske sprog end INFOCOMs tidligere programmer. Ude engang i september til bl.a. C-64, C-128 og Amiga.

Nyt fra Adventure soft!

Firmaet, der bragte os den udmærkede KAYLETH og den afskyelige Masters of the Universe, har to nye spil på programmet.

Det ene, **Temple of Terror,** sidder jeg og roder med i øjeblikket (NÆSTEN løst!). Om det i kvalitet minder mest om KAYLETH eller måske Masters o. Universe, må I vente med at høre om til næste nummer, hvor jeg håber at få plads til en test af spillet.

Sword of the Samurai er titlen på Adventure soft's seneste adventure, og historien er som følger: Dit land - Hachiman - er i alvorlig fare. Shogun'ens styrke vakler; landet hjemsøges af grusomme banditter, og der meldes om store skarer af barbarer omkring grænserne. Altsammen fordi Shogun'ens mægtige sværd, »Den syngende død«, er blevet stjålet. Som ung samurai er det din pligt at generobre sværdet fra Ikuru, Skyggernes Herre, der har gemt det dybt nede i sin dæmon-hule.

Venter stadig på Rainbird

I juni-nummeret omtalte jeg i disse spalter nogle kommende adventures fra engelske Rainbird. Nysgerrig efter, hvor spillene egentlig blev af, ringede jeg til firmaet, hvor Clare Edgeley kunne fortælle at **Guild of Thives** ventes ude omkring den 23. juli, mens **Knight Orc** har en udgivelsesdato, der ligger sidst i august. **Westminster Bridge** er end ikke færdigprogrammeret endnu, men hvis vi slipper for yderligere forsinkelser (mon dog??..) skulle de to første titler altså være udgivet (i England!), mens du læser dette. Jeg benyttede selvfølgelig lejligheden til at bestille anmelderkopier af samtlige spil, så måske i næste nummer...

»Bigby's hytte«

Snydehjørnet

Man skal jo prøve noget nyt en gang imellem, så i denne måned starter vi med pokene, så kan de andre trick komme bagefter. For at du lige kan få tid til at finde din resetknap frem er her først et par lister:

ARMY MOVES
3 for I = 53231 TO 53260: READ A:POKE I,A:C = C + A:NEXT I:IF C = 3714 THEN SYS 53231
4 PRINT »ERROR IN DATA«
5 DATA 198,157,169,0, 1622,1,168,32,186, 255,32,189,255,32, 213,255,169,208, 141,148
6 DATA 4,96,169,96,141, 135,21,76,5,1

MARIO BROS
3 FOR I = 53229 TO 53156:READ A:POKE I,A: C = C + A:NEXT I:IF C = 3204 THEN SYS 53229
4 PRINT »ERROR IN DATA«
5 DATA 198,157,169,0, 162,1,168,32,186,255, 32,189,255,32,213,255, 169,208,141,146
6 DATA 4,96,14,0,42,76, 3,1

Begge to lister stammer fra Kristian Hasager i Hammel, der også oplyser at den første liste gør at man ikke starter forfra hver gang (MEGET anvendeligt), samt i øvrigt at koden til anden del af Army Moves er 15863. De to lister er til båndversioner.

For at diskejerne og alle RESET-knapperne også kan være med fortsætter Kristian med nogle pokes:

WEST BANK
POKE 12713,165
SYS 4100

VOIDRUNNER
POKE 43,255:LOAD
(return)
når cursoren kommer frem skriv
POKE 12653,173:POKE 43,1:LOAD (return)

Se så har Kristian hjulpet os godt igang, og der er endda mere fra ham når vi når til trickene senere, men her først nogle flere pokes:

BOMB JACK
POKE 5693,255
POKE 5694,255
POKE 5695,255
SYS 2096

MONKEY MAGIC
POKE 7540,255 liv
SYS 9020

U.X.B.
POKE 9586,255 liv
SYS 6500

Disse pokes er kommet helt fra Norge af. Det er Per Magne Åsland fra Hvittingfors, der således supplerer Snydehjørnet med et internationalt islæt denne gang.

Og inden vi går over til trickene er der minsanten nogen, der har fudnet på et par nye pokes til GHOST'N'GOBLINS

POKE 4242,42
bomber
POKE 7086,15
zombier bliver til sække
POKE 34042,255
flere sække
POKE 2360,234
evigt liv
SYS 2128

Venligst indsendt af Kim Werner Frackowiak Galten.

Så var der de trick vi kom fra. Først giver jeg ordet til Jes Nielsen:

Det drejer sig om Green Beret:
Hold B og C nede mens du spiller, og din mand vil løbe baglæns!!
Når du trykker FIRE ser det ikke ud som om der sker noget, men din mand vil faktisk stikke i BEGGE retninger. Du behøver altså ikke vende dig (din mand) om, fordi der kommer nogen bagfra. Dine våben virker dog lidt specielt.

Det gør ikke noget at der er nogle ekstra taster trykket ind, så du kan godt sætte noget tungt til at presse tasterne ned med. Jeg vil i hvert fald fraråde at man forsøger på at holde tasterne nede med den ene hånd og styre med den anden, da det absolut ikke er sundt for din mand.

Så vidt Jes Nielsen og Green Beret, der er andre der fatter sig mere i korthed:

Her er lidt snyd til **DELTA.**
Hold K nede mens du trykker FIRE. Du går videre til næste bane.
Fra: Morten Scneel i Nivå.
PS: Jeg hader papirkurve!!

Der er naturligvis ingen grund til at frygte papirkurven, når man indsender sådan et udmærket trick, så du kunne faktisk have sparet en hel linie i dit brev, Morten. Det eneste, der kan ske, er at der også er andre, der har sendt det samme trick ind, og så tilfældigvis er kommet tidligere i bunke.

Det er sket for en del af det Lars Christiansen i Aalborg har sendt ind, men dette trick er vist nyt i denne spalte:

RASPUTIN
Load, start og spil lidt. Tryk nu F5 for pause og stav DJINN79 for at snyde i dette spil.

Og et lidt kryptisk trick til

NODES OF YESOD
RESET computeren og få en nyttig besked.

Her er nogle »Passwords« til de forskellige levels i »One Man and his Droid«:

CASSETTE
BUBBLE
EDACRAEDA
TELESCOPE
KINGKONG
COFFEE

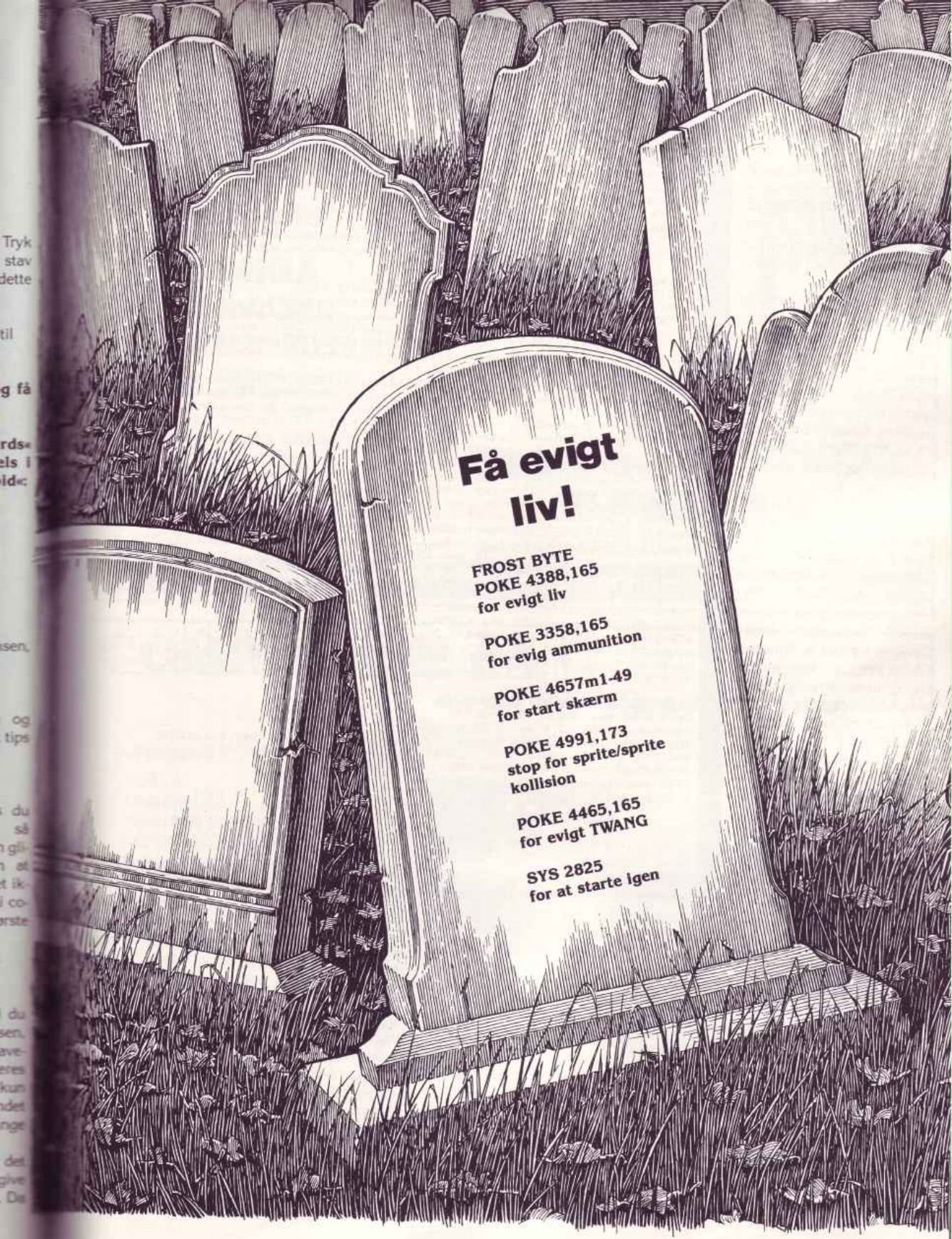
indsendt af Jan Thomsen, Karup J.

Og fra Jens Sørensen og Steffen Fabrin har vi fået tips til

FIST II:
Tryk »RESTORE« mens du hopper eller går, så flyver/bevæger du dig i en glidende bevægelse, uden at møde modstand. (Gør det ikke for tit. Spillet kan gå i coma). Virker det ikke første gang, prøv igen.

PAPERBOY:
Ved 5. eller 15. hus skal du smide en avis i postkassen, dernæst smadre deres havebord og til sidst knuse deres vindue. Dette trick virker kun hvis du ikke smadrer andet end beskrevet. (Mange point!!!)

Nu er vi så nået til det punkt hvor vi igen skal give ordet til Kristian Hasager. De


Få evigt liv!
FROST BYTE
POKE 4388,165
for evigt liv
POKE 3358,165
for evig ammunition
POKE 4657m1-49
for start skærm
POKE 4991,173
stop for sprite/sprite kollision
POKE 4465,165
for evigt TWANG
SYS 2825
for at starte igen

```
ASTRO PANIC:poke49698,0:sys49152:evig liv
AUF WIEDERSEHEN MONTY:poke21861,192:sys21520:evig liv
AIRWOLF:poke49152,169:poke49153,54:poke49154,133:poke49155,1:poke49156,76
        poke49157,0:poke49158,16:poke12959,96:sys49152:evig liv
BRISTLES:poke44154,76:poke44155,122:poke44156,172:sys32757:tiden g|r ikke ut
BOULDERDASH 2:poke47378,96:evig liv
              poke47709,169:poke47710,1:sys49152:ved miss g|r en til neste
              brett
BURGER TIME:poke4632,0:sys2073:evig liv
BLACK HAWK:poke12806,96:sys8192:evig liv
BIG MAC:poke18359,192:sys19072:evig liv
CAVELON:poke11544,169:poke11545,254:poke11546,234:poke24258,0:sys11480:evig
COMMANDO:poke15403,0:poke4183,0:sys2128:evig liv
CRAZY KONG:poke26132,169:poke26133,0:poke26134,234:sys22890:evig liv
DARE DEVIL DENIS:poke18395,96:poke26011,0:sys39700:evig liv
DEFENDER:poke43430,96:restore:evig liv
FALCON PATROL:poke17408,96:poke21824,96:poke22491,234:poke22492,234:sys16640
FLYING ACE:poke11663,0:sys11008:evig liv
GHOSTS'N GOBLINS:poke2358,234:poke2359,234:poke2360,234:sys2090:evig liv
GILIGANS GOLD:poke10805,96:poke22316,96:poke22429,96:poke17993,0:poke8575,169
              poke8576,1:sys25532:evig liv
GENESIS:poke21905,96:sys4096
GOBOTS:poke33274,96:poke32627,96:sys16384:evig liv
HENRY'S HOUSE:poke2899,0:poke2717,0:poke3821,0:poke3476,0:poke3582,0:sys2560
HYPER BIKER:poke12326,96:poke12327,141:poke12328,236:poke12329,55
            poke14261,169:poke14262,255:poke14263,234:poke12577,173
            poke12578,141:poke12579,236:poke12580,55:poke52050,1
            poke51784,96:poke14316,96:poke51301,169:poke51302,1:poke51303,234
            sys33024
HERO:poke39555,96:poke39687,0:poke34412,0:poke13856,0:poke2304,169
     poke2305,54:poke2306,133:poke2307,1:poke2308,76:poke2309,9:poke2310,128
     sys2304
JET POWER JACK:poke3507,76:poke3508,176:poke3509,13:sys16384
KRACKOUT:poke44388,96:sys15712:evig liv
KID GRID:poke24029,96:sys6907:restore:evig liv
MONTY ON RUN:poke8529,96:sys12470:evig liv
MOON BUGGY:poke21232,96:sys5120:evig liv
MUTANT MONTY:poke21525,96:sys37024:evig liv
PITFALL2:poke39607,165:poke39608,161:sys32777:evig liv
PITSTOP 2:poke18242,206:poke18243,155:sys37891:evig bensin for driver 1
          poke18242,206:poke18243,154:sys37891:evig bensin for driver 2
SUICIDE EXPRESS:poke26214,76:poke26215,117:poke26216,102:poke26384,76
                poke26385,19:poke26386,103:sys33792:evig liv
SUPERSTAR PING-PONG:poke35129,96:sys8208:computeren f|r ikke poeng
SPACE TAXI:poke26988,169:poke26989,0:poke26990,234:sys24229:90% evig liv
STARQUAKE:poke19536,96:poke5521,96:poke3294,169:poke3295,0:sys3087:evig liv
SPY HUNTER:poke41783,0:sys32807
SPACE PILOT 2:poke28937,0:sys16384:evig liv
STEALTH:poke30590,238:poke30591,234:poke30592,234:sys51405:evig liv
SCUBA DIVE:poke3584,234:poke3585,234:poke3586,234:sys9984:evig liv
TALES OF THE ARABIAN
NIGHTS:poke21958,176:poke21959,1:poke22473,0:poke22790,0:poke22762,0
       sys20632:evig liv
URIDIUM:poke3427,187:sys2304:evig liv
UP'N DOWN:poke36622,96:sys32777
WARHAWK:poke31313,0:sys24633:evig liv
WHO DARES WINS:poke6765,0:poke7913,0:poke19114,0:poke19948,0:sys16384
WHO DARES WINS 2:poke19354,0:poke6742,0:poke19402,0:poke7888,0:sys16384
ZONERANGER:poke37831,96:sys32769
1942:poke3520,96:sys32803:evig liv
1943:poke6475,96:sys11109:evig liv
```

HILSEN
KJELL ENGVOLDSEN
RYGGEVN.403B
1580 RYGGE
NORWAY

Otto anmeldte AUF WIEDERSEHEN MONTY savnede han en Highscoreliste at skrive I WANT TO CHEAT på. Den er der altså ikke, men det betyder ikke at man ikke kan snyde. Kristian forklarer hvordan:

Flyt cursoren ned på den sidste linie. Lad være med at scrolle skærmen. Skriv MONTY. Flyt så bogstaverne med INSERT-tasten, så Y'et i MONTY står i nederste højre hjørne af skærmen. Flyt så cursoren tilbage under READY, og tryk SHIFT RUN/STOP og spillet vil loade med 73 Monty'er.

Og så skriver Kristian også en del hjælp til spillet så man nok skulle kunne komme et stykke vej, også selv om man ikke skal tro alt hvad man læser:

Tag pistolen på den første skærm. Gå derefter til Rocky Caverns og tag luftbilletten. Gå så langt op som muligt. Gå så til venstre og tag de ekstra liv i træet. Gå så til højre og gå så langt ned som muligt. Gå så til højre og tag fodbolden. Flyv til Frankrig Via Spanien. Gå så til venstre og op så langt som muligt og tag Mona Lisa og vinflasken, den hvide. Flyv så til Tyskland. Når du har fundet en ny billet så aflever vinen på den højre skærm. Tag Mona Lisa med til Italien og aflever den til mafiabossen. Tag også fodbolden med til Juventus. Brug Tool Kit fra Dusseldorf til at lave bilen i Østrig, og tag vores dejlige bacon med til Tjekkoslovakiet.

Værsgo Monty-fans, der skulle være lidt at tage fat på.

De sidste trick i denne omgang går bedst sammen med et auto-fire joystik, så tillykke ti de lykkelige ejere af sådan en frembringelse.

Først har Can Tomruk (alias Crazy Creak) her et »fedt« trick. Hvis man har problemer med EKKOGLIDER, der nok er bedre kendt under navnet WONDERBOY. Sæt joystikket i autofire og lad det blive i autofire. Nu går spillet i gang og for hver gang du trykker på RESTORE, springer du nu en bane frem.
P.S. Undgå at trykke på RESTORE lige efter hinanden.

Og nu vi er ved autofire er her en vejledning fra Steen Lervad, DLF Programming Service, til hvad vi vist godt kan kalde en alternativ måde at spille URIDIUM på.

Jeg har fundet en mulighed, så det er nemt at komme langt. Det kræver dog visse materialer, nemlig klisterbånd og et joystik med autofire:

Klistrer joystikket fast i venstre-position. Sørg for at ingen fireknapper er nedtrykket. Sæt nu autofire til og spillet vil gå igang. Hvis ikke, slå autofire fra og til igen. Når dette er gjort, sætter man sig til at skrive engelsk stil. Eller hvad?

Man holder selvfølgelig øje med »LANS NOW« tegnet. Når det kommer gør man nemlig ingenting. Man venter på at de vilde jagere kommer. (De giver masser af point. Men på et tidspunkt vil man dø. (Min. point er dog ca. 10000 point, altså et ekstra liv). Når man er død sætter man blot autofire fra og til igen. Pointene vælter ind.

Det gør livene også. Når et passende antal liv er nået, tager man sit andet joystik som mam så spiller med. SMART HVA!!!!

commodore

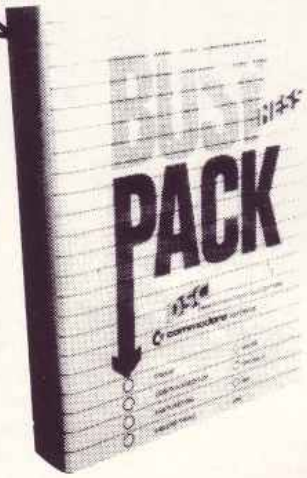
AMIGA

BUSYPACK TOTALSYSTEM

- et komplet administrationssystem til danske AMIGA brugere

Commodore AMIGA 500/1000/2000 kombineret med BusyPack økonomisystem giver et uhyre driftsikkert system til en pris der er til at forstå.

ENDELIG!



BUSYPACK

komplet administrativt system

- fuldt integreret, indeholdende finans, debitor, kreditor, fakturering og lagerstyring. Markedets bedste administrative system, BusyPack fra Mørcom Data A/S. Rekvirér specialbrochure.

5.900.- excl. moms.

MØRCOM DATA A/S

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 260 forhandlere rundt omkring i Danmark.

Vælg det bedste og sikreste. Se det i praksis - og prøv det...

COMPUCASE 64 D

GIV DIN COMMODORE 64 ET PC LOOK

5 af fordelene:

* PC-look
* Løst tastatur
* Ingen løse ledninger/ kabler - kun een netledning
* Indbygget strømforsyning - Tænd/sluk på een kontakt
* Plads til extra diskettestation - modem m.v.



Vejl. Udsalgs-pris

1395,- Incl. moms.

MØRCOM DATA A/S

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 260 forhandlere rundt omkring i Danmark.

Directory

En rutine til dem der ikke har fx. dolphin dos som blev testet i sidste nummer!!

Du skriver bare sys 49920 og du får din directory på skærmen UDEN program-tab!!! Tryk space for pause eller run/stop for break!!!

```
10 REM ******************
20 REM *                *
30 REM *   DIRECTORY!   *
40 REM *  - KOMMANDO -  *
50 REM *                *
60 REM *  AF : LENNART  *
70 REM *                *
80 REM ******************
90 FORI=49920TO50089:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"■DATA INDLÆST."
110 PRINT"■- SYS 49920  FOR START"
1000 DATA 169,8,32,12,237,169,111,32
1010 DATA 185,237,169,77,32,221,237,169
1020 DATA 45,32,221,237,169,69,32,221
1030 DATA 237,169,66,32,221,237,169,208
1040 DATA 32,221,237,32,254,237,169,14
1050 DATA 162,8,160,96,32,186,255,169
1060 DATA 1,162,0,160,2,32,189,255
1070 DATA 169,36,141,0,2,32,192,255
1080 DATA 169,8,32,180,255,169,96,32
1090 DATA 150,255,169,0,133,144,160,3
1100 DATA 132,183,32,165,255,133,193,164
1110 DATA 144,208,70,32,165,255,133,194
1120 DATA 164,144,208,61,164,183,136,208
1130 DATA 231,166,193,165,194,32,205,189
1140 DATA 169,32,32,210,255,32,165,255
1150 DATA 166,144,208,37,201,0,240,19
1160 DATA 32,210,255,32,228,255,240,237
1170 DATA 201,32,208,233,32,228,255,240
1180 DATA 251,208,226,169,13,32,210,255
1190 DATA 32,225,255,240,4,160,2,208
1200 DATA 175,32,204,255,169,14,76,195
1210 DATA 255,0
```

Basic Saver

Et lille smart program. Hvis du gerne vil save fra $3000 - $4000 men med startadressen $2000 er dette program bare »fedt«. Du skriver bare 8192 som aktuel adresse, 12288 for start og 16384 for slut og så er den klaret!!!

```
10 INPUT"AKTUEL ADRESSE.:";AKK
20 INPUT"STARTADRESSE...:";SA
30 INPUT"SLUTADRESSE....:";SL
40 INPUT"NAVN...........:";N$
50 HIGH=INT(AKK/256):LOW=AKK-HIGT*256
60 OPEN 3,8,3,N$+",P,W"
70 PRINT#3,CHR$(LOW);:PRINT#3,CHR$(HIGH);
80 FOR F=SA TO SL
90 A=PEEK(F):PRINT#3,CHR$(A);
100 NEXT F:CLOSE 3
```


KAPTAJN
PEEK &
POKE
COMMO
DORE
64

Slide Show Maker

Vi har tidligere i IC bragt en rutine hvor du bare skulle skrive en sys for at få dine koalabilleder vist. Nu bringer vi en »extended« version!! - Du behøver IKKE bruge den anden. Ok - rutinen ligger i $C000 (49152).

Du loader dit koalabillede ind i $6000, hvor det normalt ligger, og skriver »sys 49152«. Dit billede kommer nu frem på en »sjov« måde og når du trykker space forsvinder det så igen - langsomt!!!

Inden du starter rutinen skal du slette fra $2000 til $3F40. Dette gør du lettest ved hjælp af vores »Fill kommando« ved at skrive: sys49664,8192,16192,0. Selvfølgelig er »Slide show maker« og de 2 extra kommandoer vi bringer denne gang kompatible!!

```
10 REM ******************
20 REM *                *
30 REM *   SLIDE-SHOW   *
40 REM *     MAKER!     *
50 REM *                *
60 REM *  AF : LENNART  *
70 REM *                *
80 REM ******************
90 FORI=49152 TO 49435:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"■DATA INDLÆST."
110 PRINT"■ SYS 49152  FOR START"
1000 DATA 165,45,72,165,46,72,165,174
1010 DATA 72,165,175,72,169,0,141,32
1020 DATA 208,173,16,135,141,33,208,169
1030 DATA 59,141,17,208,169,29,141,24
1040 DATA 208,169,216,141,22,208,160,0
1050 DATA 185,64,127,153,0,4,185,64
1060 DATA 128,153,0,5,185,64,129,153
1070 DATA 0,6,185,48,130,153,240,6
1080 DATA 185,40,131,153,0,216,185,40
1090 DATA 132,153,0,217,185,40,133,153
1100 DATA 0,218,185,24,134,153,240,218
1110 DATA 200,208,205,32,182,192,169,0
1120 DATA 133,251,169,32,133,252,169,63
1130 DATA 133,253,133,254,169,0,168,145
1140 DATA 251,145,253,165,251,24,105,2
1150 DATA 133,251,144,2,230,252,165,253
1160 DATA 56,233,2,133,253,176,2,198
1170 DATA 254,160,0,200,208,253,165,254
1180 DATA 201,31,208,216,165,253,201,255
1190 DATA 208,210,169,27,141,17,208,169
1200 DATA 200,141,22,208,169,21,141,24
1210 DATA 208,104,133,175,104,133,174,104
1220 DATA 133,46,104,133,45,96,169,0
1230 DATA 133,45,133,251,169,32,133,252
1240 DATA 169,63,133,253,133,254,133,174
1250 DATA 169,96,133,46,169,127,133,175
1260 DATA 160,0,177,45,145,251,177,174
1270 DATA 145,253,165,45,24,105,2,133
1280 DATA 45,165,174,56,233,2,133,174
1290 DATA 165,251,24,105,2,133,251,144
1300 DATA 4,230,252,230,46,165,253,56
1310 DATA 233,2,133,253,176,4,198,254
1320 DATA 198,175,160,0,200,208,253,165
1330 DATA 254,201,31,208,195,165,253,201
1340 DATA 255,208,189,32,228,255,201,32
1350 DATA 208,249,96,255
```

KAPTAJN PEEK & POKE

Slide show demo

En lille demo hvor du kan se de forskellige brug af »Fill kommandoen« i kombination med Slide show maker i en grafik demo!!!

Kort om basic programmet:

10,11,15 Brug af »Fill kommandoen« på forskellige måder.
18 Brug af »Slide Show Maker«

Ellers er resten af programmet »ren« basic og til at forstå for alle.

```
1 IF L=1 THEN 18
2 FORI=1TO7:READ A(I):NEXT
3 FORI=1TO7:READ B(I):NEXT
4 L=0:POKE 53280,0:POKE 53281,0
5 PRINT"]QQQQQQQ                IC-RUN PRÆSENTERER"
6 PRINT"QQ          -=*> SLIDE-SHOW DEMO! <*=-"
7 PRINT"QQQQQ  - INDSÆT DISKETTE MED KOALA-BILLEDER"
8 PRINT"QQ                 FRA  ÆA : _Å"
9 FORI=1TO7
10 SYS 49664,55296,55296+15*40,A(I)
11 SYS 49664,55296+16*40,56296,B(I)
12 GET A$:IF A$)"@" AND A$("Æ"THEN15
13 NEXT
14 GOTO 9
15 PRINT"]":SYS 49664,8192,16162,0
16 POKE53246,ASC(A$)+1:POKE53247,65
17 L=1:LOAD "]PIC "+CHR$(PEEK(53247))+"*",8,1
18 SYS 49152
19 PRINT"]"
20 POKE 53247,PEEK(53247)+1
21 IFPEEK(53247)=PEEK(53246)THEN4
22 GOTO 17
23 DATA 11,12,15,1,15,12,11
24 DATA 9,8,7,1,7,8,9
```

Fill komando

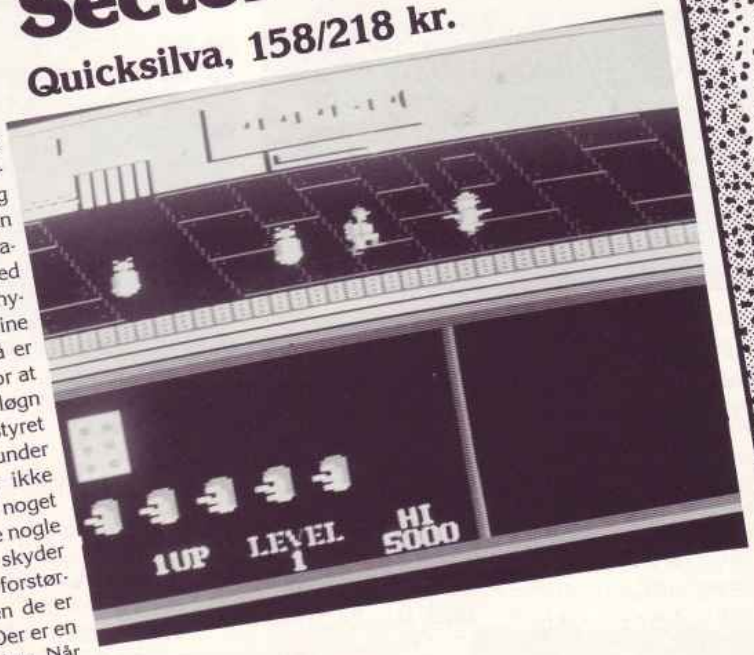
Dette er virkelig en »hot« rutine, som kan bruges på mange måder. Fx. kan man opnå virkelig »fede« farveeffekter og andre ting!! Syntaxen er: Sys 49664,fra,til + 1,byte (0-255).

Så hvis du skriver »sys49664,55296,56296,1« vil alle karakterene på skærmen blive hvide!!

```
10 REM ******************
20 REM *                *
30 REM *    - FILL -    *
40 REM *    KOMMANDO    *
50 REM *                *
60 REM *  AF : LENNART  *
70 REM *                *
80 REM ******************
90 FORI=49664 TO 49734:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"]DATA INDLÆST."
110 PRINT"Q- SYS 49664,FRA,TIL+1,BYTE  FOR START"
1000 DATA 32,14,226,32,138,173,32,247
1010 DATA 183,166,20,164,21,134,251,132
1020 DATA 252,32,14,226,32,138,173,32
1030 DATA 247,183,166,20,164,21,134,253
1040 DATA 132,254,32,14,226,32,138,173
1050 DATA 32,247,183,160,0,165,20,145
1060 DATA 251,230,251,165,251,208,2,230
1070 DATA 252,165,251,197,253,208,238,165
1080 DATA 252,197,254,208,232,96,255
```

Sector 90

Quicksilva, 158/218 kr.



På en planet 156 lysår fra jorden, løber der en lille bitte sprite rundt for at redde menneskeheden. Og tro mig, vi er ikke i særlig gode hænder.

Vores helt skal indfiltrere et superhemmeligt multibeskyttet forsvarssystem og sprænge det i luften, så den jordiske rumflåde kan invadere. Helten er udstyret med mega zappo opløsnings hyper gun, ligesom alle sine fjender hvoraf nogle også er udstyret med granater. For at det ikke skal være helt løgn er man også selv udstyret med en knap der lyder under navnet granate, det er ikke fordi den skal bruges til noget særligt, man kan samle nogle granater op hvis man skyder en alien der ligner en forstørret cheeseburger, men de er ikke rigtig effektive. Der er en lille positiv ting at sige. Når man skal forbi sådan nogle energi felter skal man bruge en særlig slags nøgler for at komme igennem. Disse nøgler er egentlig nogle små reaktionstests, som der er 4 forskellige af så langt som jeg kunne komme. Lyden er vist egentlig også meget god.

Pris/Kvalitet 60%

Doc the Destroyer

Melbourne

På den nøgne klippe-planet, der engang var Jorden, har menneskehedens sidste rester søgt tilflugt bag en gigantisk energi-kuppel, der skærmer dem mod de giftige omgivelser. Om det denne gang er Cheminova eller Tjernobyl der har været på spil vides ikke, men sådan lyder i hvert fald historien bag Melbourne's nye strategi/adventure/-action mix! Som den rå ridder, Doc (-the Destroyer!), må du redde indbyggerne fra oversvømmelse og finde din bortkomne tidsmaskine. God fornøjelse!

Hovedspillet -strategi/adventure delen - er af multiple choice typen, som vi kender fra de famøse »Sværd & Trolddom« - bøger. Handlingen her er meget monoton; flere tekstbeskrivelser går igen, og selv om plottet er atmosfærisk, kan det samme desværre ikke siges om spillet.

Med jævne mellemrum (hver gang man støder på nogle fjender) springer spillet over i en action kamp-rutine, hvor man ud fra 8 forskellige slag skal nedkæmpe diverse monstre. I realiteten kan man som regel bøffe dem ned ved at gentage et enkelt slag igen og igen til uhyret endelig er besejret. Hele »strategien« går altså ud på at finde det rette slag. Sprites'ene ser ud som om de var lavet af LEGO-klodser, og den eneste lyd i spillet er en psykedelisk xylofon der, akkompagneret af heftige jungletrommer, ubønhørligt hamrer løs i baggrunden. Rammen om det hele er professionelt udført, og der er endda nogle »nice touches«, som når f.eks. Doc's ansigtsudtryk varierer alt efter hvor godt man klarer sig. Men dette alene er ikke nok til at retfærdiggøre den vanvittige pris Melbourne House forlanger for dette simple og kedelige stykke software.

Grafik 60%
Lyd 60%
Præsentation.... 85%
Underholdning . 40%
Udtet 35%

FRENESIS

Mastertronic, pris 39 kr.

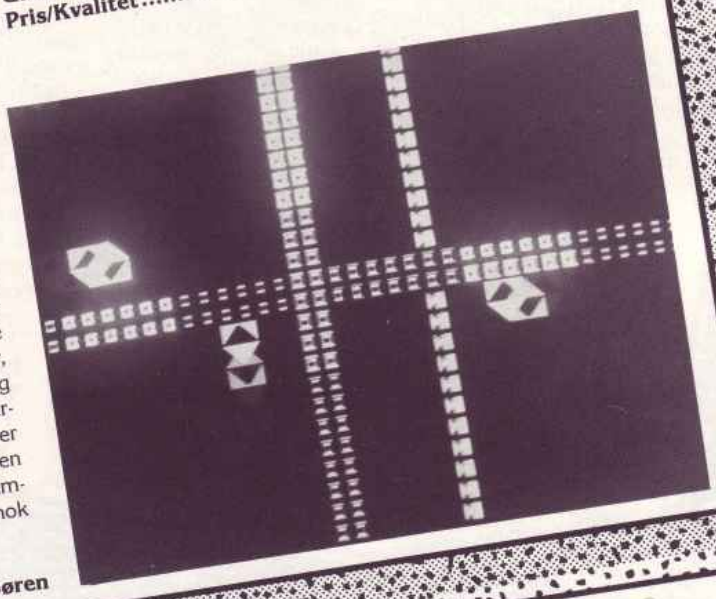
I dette spil, der er skrevet af den kendte spilanmelder Tony Takoushi, er du bevæbnet med en STATRON; en blinkende ret linje der kan bevæges lodret og vandret i et slags koordinatsystem, som det er din opgave at beskytte. Fra alle sider myldrer det nemlig frem med forskellige tingester, der vil forsøge at nå ind til systemets akser. Ved hjælp af STATRON'en må du prøve at forhindre dette. Når et vist antal tingester er sluppet forbi dig, mister du et liv... og et til!... og endnu et!!... (Dette må absolut være det mest hektiske spil jeg har prøvet til dato!)

Selve idéen er overordentlig simpel (- for ikke at sige PRIMITIV), og programmet minder i sin helhed en del om Jeff Minters tidligere shoot'em ups (Gridrunner, Matrix osv.). Selv har jeg aldrig været nogen »Minter-freak«, men hvis idéen tiltaler dig, og du iøvrigt har evnen til at være 7-8 steder på samme tid, så vil FRENESIS nok falde i din smag.

Søren

Grafik 70%
Lyd 75%
Præsentation 50%
Underholdning 50%
Pris/Kvalitet 60%

+ Vild, hæmningsløs action!
÷ - Og ikke meget andet...



World Class Leaderboard

178/259 kr.

Fresk fra Access kommer den mediе omgang Leaderboard. Dennegang er det også den klart bedste version - der er kommet nye funktioner med, der f.eks. gør det muligt at se banen fra oven. Der er også kommet en skudøvelses-funktion med, der giver dig mulighed for at slå nogle slag på en helt øde mark.

Oveni er der så også blevet lagt fire rigtig gode baner ned i programmet. Tilsidst er det så også muligt at deltage i en konkurrence om et sæt golfkøller.

Resten af spillet foregår som de to andre, bortset fra at hedder Kids, og er blevet noget nemmere. Selvom du har en af de tidligere versioner (eller begge to) er World Class et godt køb. Især hvis du har diskdrev. På diskversionen er der nemlig en hel del features, der ikke er på båndversionen - f.eks. kan du designe din egen bane.

+ Bunker af nye features
÷ Båndversionen en smule primitiv

Grafik 90%
Lyd 80%
Underholdning 90%
Præsentation 90%
Pris/Kvalitet 80%

Lars Jørgensen



Killed Until Dead

U.S. Gold, Disc/Cass., pris 158/218 kr.

Hvert år samles verdens 5 største kriminalforfattere på »the Gargoyle Hotel«, for at virkeliggøre deres planer om det perfekte mord. De 5 går under navnet »The Murder Club«, og de vil hver især ihærdigt forsøge at tage livet af hinanden, for at kunne gøre krav på titlen som Verdens største morder! Som hoteldetektiven, Hercule Holmes må du opholde familieæren og opklare hele sagen inden midnat, hvor mordet ellers vil finde sted.

Til formålet er du udstyret med det nyeste nye indenfor højteknologisk overvågningsudstyr, samt selvfølgelig den største detektiv-hjerne siden tipoldefar Sherlock's velmagtsdage! Når du har studeret dine FILES for forskellige oplysninger om de 5 morderiske fanatikere, kan du bryde ind i deres værelser for at søge efter spor, men først må du igennem en rask lille multiple-choice quiz om kriminal-historien, - ret malplaceret, hvis du spørger mig! Når du så har aflyttet forskellige møder, studeret dine NOTES (spillet tager selv notater, så du slipper for alt papirnusseriet!) og opbygget nogle velunderbyggede teorier om morder, offer, mordvåben, gerningssted og motiv er det på tide du griber telefonen og begynder afhøringen af de mistænkte. Hold et vagtsomt øje med deres ansigtsudtryk - de skifter, når du kommer tæt på løsningen, og du vil blive belønnet med særligt oplysende svar. Alle svarene er af typen: »If Claudia is the killer, the gun won't be the weapon«, så dette er altså i høj grad et spil om logisk kombinationsevne. Faktisk minder det utrolig meget om brætspillet CLUEDO, selv om det naturligvis er noget mere underholdende. For at forhindre, at de 21 medfølgende sager (fordelt på 4 sværhedsgrader, spændende fra »elementary my dear Watson« til »super sleuth«!) bliver for ensformige, er hver sag nemlig krydret med en god portion humor, der glimrende underbygges af grafikken: Det ser faktisk afsindigt morsomt ud, når den gamle Mrs. Maypole, efter en byge af nærgående spørgsmål, til sidst smider strikketrøjet fra sig og vælter bagud af gyngestolen - ramt af et hjerteanfald, eller når der begynder at sive cigar-røg ud af ørerne på den overvægtige, storrygende Sydney Meanstreet osv. osv.

Der er i det hele taget gjort et stort nummer ud af detaljerne, og slutproduktet efterlader et indtryk af ren, uforfalsket kvalitet. Jeg har ikke prøvet kassette-versionen (sandsynligvis multi-load!), men disc-versionen har indbygget en »detektiv-skole«, hvor man kan lære lidt om styringen i spillet (alt foregår med joystick!), inden det går løs for alvor. For husk: Du har til midnat ... og hvis du sviger, vil nogen dø! - eller som manualen udtrykker det... Someone will surely be killed - yes Killed Until Dead!!

Grafik	**95%**
Lyd	**80%**
Præsentation	**95%**
Underholdning	**85%**
Pris/Kvalitet	**85%**

Adventure

Kobyashi Naru

Mastertronic

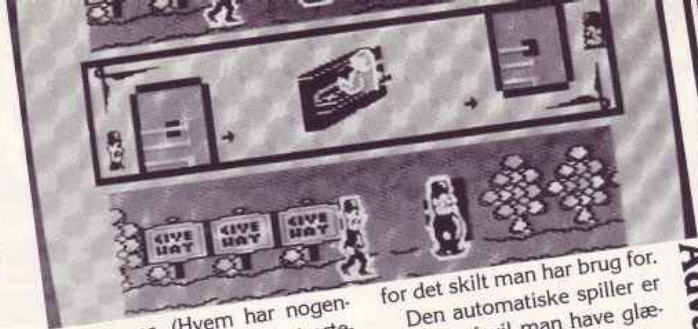
Målet med dette ikon-styrede billigspil er at blive udødelig (Det eventyrlige modstykke til snydehjørnet?). Ved spillets start befinder du dig foran 3 magiske døre, og hver af disse gemmer der sig et helt lille mini-adventure, hvor det går ud på at finde et mystisk og sagnomspundet objekt (en lille blå blomst, en perle og et magisk hjul). Når du først har valgt en dør, kan du ikke vende tilbage før du har fundet det pågældende objekt, men da de 3 »under-adventures« er helt uafhængige af hinanden, er det ligegyldigt i hvilken rækkefølge du spiller dem.

Det samlede program rummer kun lidt mere end 20 lokaliteter, og ordforrådet kan let findes ved at tælle ikonerne (23 stk!), så vent dig endelig ikke for meget af dette eventyr. Det ret så originale (100% ikon-drevne) styringssystem virker kort fortalt på den måde, at man først vælger et udsagnsord (en ikon!), hvortil man nede i tekstbeskrivelsen så skal finde et passende navneord. Det hele fungerer da også udmærket, men personligt ville jeg nok have foretrukket et større ordforråd, og en god gammeldags tekst-parser. Men grafikken i spillet er faktisk slet ikke så dårlig, og problemerne er (selv om der i sagens natur ikke er så mange af dem!) tit nogle hårde nødder at knække.

Kobyashi Naru er ikke nogen revolutionerende ny spilkoncept, men til 40 kr. er dette adventure alligevel pengene værd.

Atmosfære	**70%**
Parser	**60%**
Pris/Kvalitet	**75%**

Gøg & Gokke



Advance Software

Nej, et engelsk softwarehus udgiver selvfølgelig ikke et program med sådan en titel, men den aktive skandinaviske distributør, World Games, mente ikke at Laurel & Hardy (de originale amerikanske navne) sagde det nordiske publikum noget, så de har fået lavet pakninger lydende på Gøg & Gokke, Helan & Halvan, og (hold fast) Ohukainen & Paksukainen.

Spillet er selvfølgelig en computer-stumfilm, med hvad dertil hører af klavermusik, skilte med replikker på, og flimrende sort-hvide billeder. Simuleringen af det velkendte flimrende »look« er desværre lidt mislykket, det ligner mere noget der ville score på Richter-skalaen.

Som i enhver rigtig stumfilmskomedie gælder det først og fremmest om at smaske lagkager i hovedet på hinanden. Disse er godt nok oversat til tærter i de danske instruktioner, men det er lagkager. (Hvem har nogensinde hørt om en tærtekomedie???

Gøg & Gokke udkæmper deres lagkagekamp i gaderne af en ellers ubefolket by med et indviklet gadesystem i hvis kringelkroge forskellige nyttige forretninger befinder sig. Først og fremmest lagkagebutikken, men også en cykelforretning, et hospital, politistationen og adskillige barer.

Styresystemet i spillet er en blandet fornøjelse. Bevægelse rundt i byen foregår meget glat, og hurtigt, specielt på cykel, men når det kommer til at skulle ind i en af forretningerne er programmet pludselig umådeligt kræsen m.h.t. præcis hvor man stiller sig i forhold til døren. (Det er ikke nødvendigvis midt for, der er det rigtige). At samle ting op og lignende foregår ved at vælge mellem forskellige vittigt formulerede replik-skilte, men man bliver ikke altid præsenteret for det skilt man har brug for.

Den automatiske spiller er håbløs, så vil man have glæde af spillet må man være to. Så skulle der til gengæld også være basis for nogle hektiske lagkageduueller. Spillet kan være overordentlig forvirrende når det går hurtigt, og man ved aldrig rigtig hvornår man pludselig står med flødeskum i hele fjæset. Jeg savnede godt nok en rigtig SPLAT-lydeffekt, men det er jo en stumfilm.

+ Dansk titel
Mange sjove detaljer
Eneste kendte lagkage duelspil

÷ Styresystemet er noget rod
Automatspilleren er for dum

Grafik	**60%**
Lyd	**55%**
Præsentation	**65%**
Underholdning	**75%**
Pris/Kvalitet	**65%**

Autoduel

Origin, 259 kr. Dis

Om dette spil kan man sige at nogen har pustet støvet af det, og at det ikke var nogen god ide. De skulle ihvertilfald have fjernet et par fejl og sat noget fastload til i den ende før de prøvede at give det en ny chance i Europa.

AutoDuel blev i sin tid, det var i 1985, skrevet over et brætspil, der hedder Car Wars. Det er en meget god ide at konvertere den slags kreative brætspil til computere, de er gode og tålmodige modspillere, der spiller med når som helst. De fleste er også hurtige, men ikke Autoduel, no sir.

Men man kan ihvertfald sige at de har gjort noget ud af det ydre. Det er ikke alle spil hvori der rent faktisk følger et kort og et lille værktøjssæt. Ja rent faktisk en hammer, en svensknøgle og et håndtag med dertil hørende remedier. Det er som det skal være, det er altid godt når man ligesom får noget ekstra med udover det sædvanlige bånd. Ideen med at lave et spil, hvori man i stil med Mad Max, kører rundt i specielt byggede biler og smadrer sine fjender, fra sin plads bag rattet er også god. Men den var jo heller ikke programmørenes. Mere godt kan man ikke sige om Auto Duel. Spillet tager mildest talt uhyggeligt lang tid at loade. Når det så længe har sneget sig ind i maskinen og man har fået definieret sin person, begynder det først for alvor at gå galt. Grafiken er ulidelig og lyd er nærmest gjort til noget uartigt, dvs. noget man for alt i verden undgår. OK som anmelder må man meget igennem, men da jeg så havde købt mig en bil og kørt den ud af fabrikshallen, opdagede jeg at spillet var kommet til at rippe den for alt det smarte ekstra udstyr, ved en fejltagelse. Så røg stikket prompte ud!

Otto

+ Smart værktøjssæt.
÷ Lyd??
Spil??!!

Grafik	**40%**
Lyd	**5%**
Præsentation	**90%**
Underholdning	**10%**
Pris/Kvalitet	**20%**





Revs +

Commodore 64, 178/259 kr.

Frisk fra Firebird kommer Revs +, lavet af Geoff Crammond (Manden bag selveste The Sentinel) og fyldt med nye features. F. eks. kan man nu bruge sit gode gamle digitale joystick. Revs + er blevet lavet, fordi der var en masse folk, der ringede ind til Firebird og kom med gode ideer - tilsidst havde de åbenbart fået ideer nok til at lave et helt nyt spil på.

Spillet er nu blevet udbygget til at indeholde 6 baner (selvom man kun kan bruge 2 ad gangen). Det er Silverstone, Nuerburgring, Snetterton, Donington Park, Brands Hatch og Oulton Park.

Udover de nye baner, er der også kommet nye feattures for styring, som tidligere nævnt, kan du f.eks. styre med dit digitale joystick -men du skal dog samtidig have en paddle til rådighed. Du kan også nøjes med at styre med paddle og keyboard, eller med et analogt joystick. Jeg har to analoge joysticks liggende, men de er desværre med DIN-stik, så jeg fik ikke testet denne styremetode i Revs +.

Er du nybegynder i Revsverdenen, er der også blevet lagt en CAS funktion ind, eller med andre ord: Computer Assisted Steering, hvilket betyder at du har 100% lettere ved at dreje i de skarpe sving.

Det var så de nye features i Revs +. Resten af spillet er præcis som Revs - dvs rigtig godt og realistisk. Manualen er noget af det flotteste jeg nogensinde har set. En anden god ting ved Revs + er, at spillet kun skulle koste 178 (bånd) og 259 (disk) - den første version af Revs var en hel del dyrere.

Grafikken i Revs og Revs + er præcis den samme, og den er også god. Hvad der er endnu bedre, er måden banerne bliver vist på - Perfekt 3D.

Lyden er ikke ligefrem kræs for øregangene. Der er faktisk kun to lyde. En »motorlyd« og en »eksplosion«. Begge er utroligt dårligt lavet. Underholdningen i Revs + er god, pga realismen. Man kan virkelig føle hårene rejse sig, når man drejer i de seje sving. Præsentationen er flot. Ingen bugs og en meget flot manual.

+ CAS. digitalt joystick styring.
Billigere end Revs.
÷ Lyden er FOR dårlig

Grafik	**92%**
Lyd	**10%**
Underholdning	**90%**
Præsentation	**95%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Lars Jørgensen

Slapfight

Ocean.

Commodore 64, 159/218 kr.

Ocean er begyndt at smide nogle utroligt gode spil på markedet. Forrige måned havde vi **Head over Heels,** og nu blændes der op for **Slapfight** - det nyeste inden for add-on invaders, dvs spil, hvor man får flere feature banket på sit rumskib undervejs. Her er det forholdsvis let at samle de stjerner, der giver adgang til de forskellige ikoner. En stjerne er første ikon, to stjerner for det andet osv. I alt er der otte ikoner. »Speed« giver dig ekstra hastighed, og koster kun en stjerne. Du kan maksimalt have 5 speed på en gang. »Shot« giver dig din normale kanon tilbage, hvis du skulle ønske det. »Side« laver stråler ud af siden på rumskibet, så du kan bøffe de fjender, der kommer for tæt på den af dig. »Wing« klapper et par større vinger på dit rumskib - du kan tage »Wing« tre gange, men så ligner du altså også en boing 747. »Bomb« får dit rumskib til at kaste bomber i stedet for at skyde. »Lazer« laver usynlige laserstråler, der dræber alt foran dig. »Homing Missiles« - en smart feature, der skyder målsøgende missiler efter fjenderne - yderst effektivt, hvis de kommer bagfra. »Shield« er bare et godt gammeldags skjold.

Nu er man så klar til kamp. Frisk og frejdig flyver man ud, og banker ting og sager på sit rumskib. Og fremad går det - i starten er det utroligt nemt, men senere hen kommer der nogle problemer mht. fjenderne. De bliver nemlig smartere og mere dødbringende, jo længere man kommer i spillet.

Grafikken i denne arkadekonversion er god nok, og klarer jobbet udmærket. Lyden derimod... Den er lavet af Martin Galway, hvilket plejer at betyde God Lyd, men denne gang er det altså lige til et koldt, klamt 20-tal. Effekterne er heller ikke noget at råbe hurra for.

Præsentationen af Slapfight er kun middelmådig, dårlig manual og irriterende highscoreliste. Underholdningen er god - man kommer rimeligt igang med spillet, og man bliver meget let hooked. Et spil, man godt kan købe uden frygt for at få katten i sækken, som man har fået ved så mange andre arcade-konversioner.

+ Let at komme igang med.
÷ FOR dårlig lyd.

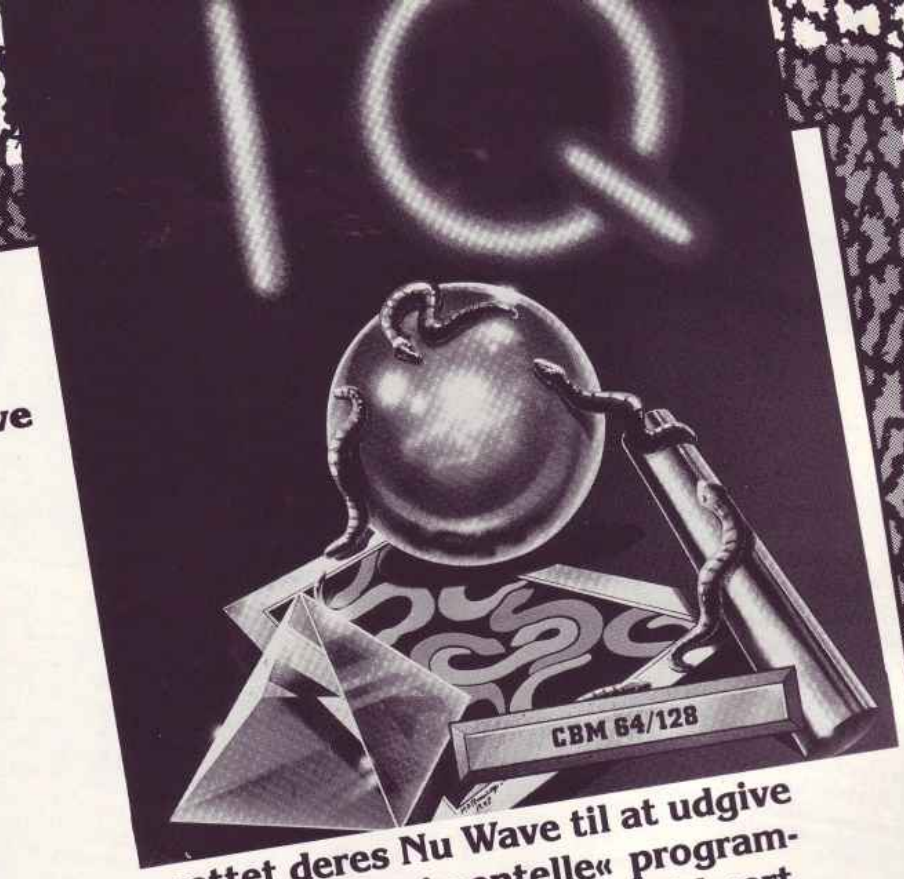
Grafik	**80%**
Lyd	**20%**
Underholdning	**90%**
Præsentation	**90%**
Pris/Kvalitet	**60%**

Lars Jørgensen



IQ

Nu Wave



CRL har oprettet deres Nu Wave til at udgive »nytænkende og eksperimentelle« programmer på, så man kan vente sig lidt af hvert.

Faktisk praler programmet af Super Kunstigt Intelligent Liv, men lad os for en ordens skyld her nøjes med at kalde det Styrbare Streger. Spillet går ud på at styre disse streger rundt på et net at prikker og den streg, der erobrer flest prikker har vundet.

Her kommer så det nytænkende og intelligente ind. I stedet for at sidde og vride i et joystik hele spillet igennem, klarer stregerne alt rutinearbejdet selv, og stopper kun for at spørge hvad de nu skal gøre, når der opstår en situation som efter visse regler er »ny«. Kunstig Intelligens er efterhånden et stærkt devalueret begreb, så lad os bare kalde det kunstig intelligens, så kan man altid diskutere det med Super Liv en anden gang.

Der kan være op til fire streger med i spillet, enten automatiske eller styrede/oplærte af en eller flere spillere. For at spille med starter man [illegible] helt frisk streg. Den kender selvfølgelig slet ingen situationer fra starten og stopper derfor hele tiden for at få gode råd. (Spillet står stille i mellemtiden). Det tager 10-20 minutter at lære en streg helt op.

Jeg har altid drømt om sådan et spil, hvor man programmerer en robot-spiller til at gøre arbejdet, og hvor det egentlige spil så går ud på at lave det bedste styreprogram. Så kunne man lave turneringer mod andre programmørers robot-spillere, og gradvis forbedre sin egen robot ud fra sine erfaringer.

Problemet er bare at IQ ikke har indbygget noget turneringssystem, og ikke giver mulighed for at gemme sine optrænede streger. Der er heller ingen mulighed for at rette i noget man en gang har lært stregen. (Der røg det intelligente, efter min mening). For at gøre det helt perfekt, bekymrer CRL sig ingen steder med at forklare de før omtalte »visse regler«, for hvornår en situation er ny, så man sidder med en fornemmelse af at famle i blinde, som slet ikke hører sig til i denne slags spil.

Alt i alt er det lykkedes CRL at ødelægge alle tiders ide, ved at udgive programmet lang tid før det var færdigt. Som programmet ligger nu, virker det nærmest som om programmørerne har glemt at også publikum kan tænkes at være i besiddelse af et vist mål af intelligens.

+ Glimrende, original ide
Kunne have været guf for de små grå
÷ For få muligheder indbygget
Teknisk primitivt

Grafik	**40%**
Lyd	**10%**
Præsentation	**70%**
Underholdning	**40%**
Pris/Kvalitet	**40**

Mar

CRL, 158/218 kr.

ZYNAPS

Hewson, 158/218 kr.

elvom det er et Hewson rogram, vi har med at gø- e her, så er der ingen point at hente for origina- litet. Spillet er et vandret scrollende shoot'em'up med alt hvad dertil hører af gradvis udbyggede rum- skibe, både landbaserede og flyvende fjender o.s.v. Til gengæld er det et veludført stykke program- mering, og et godt spil.

Zynaps er svært. Men det er svært på den rigtige måde. Det er din egen skyld, hver gang du dør.

Ud over at skulle undgå at aktivere den forkerte sprite-kollisionsrutine (den med den flotte eksplosion), skal man så samle point op som bruges til at give højere hastighed, mere firepower, bomber, søge-missiler og super søge-missiler. Det er ikke svært at skaffe disse point, så opgaven går mere på at vælge hvilke våben man vil bruge, og så holde dem ved lige (de forsvinder efter ca. 1 minut).

Det går hurtigt i Zynaps. Selv den langsommeste hastighed på styring er udmærket, og den hurtigste kan være det rene selvmord på de snævreste steder.

Man kan kun bruge et af de tre bombe/missil-systemer ad gangen. Til gengæld kan man fordoble dem så man kan fyre dobbelt så mange missiler af på den samme tid. Bomberne er effektive mod lavtflyvende og jordbaserede fjender, fordi de hopper hen over jorden indtil de rammer, super-søge-missilerne finder selv deres mål. De almindelige søge-missiler er straks vanskeligere at bruge; når de er aktiveret dukker et sigtekorn op på skærmen, som man så skal bruge, men midt i virvaret af fjender er der faktisk ikke tid til det pjat.

Den eneste hage ved spillet er at man starter forfra på niveauet hvergang man dør. Den slags skyldes programmørens dovnskab, og burde være forbudt.

+ Teknisk i top
Avanceret styring af våben
÷ Endnu et vandret scrollende shoot'em'up
Forfra hver gang

Grafik	**85%**
Lyd	**85%**
Præsentation	**75%**
Underholdning	**85%**
Pris/Kvalitet	**80%**

Martin









Road Runner

US GOLD, 178/259 kr.

ie tegnefilm, har jeg bedst kunnet lide en eller Road Run- m den hedder på en- Den har det tilpas ndhold af dynamit- r, store sten og te prærieulve. de fleste af den , tager man parti eren og ikke offe- er simpelthen så synd at den stakkels Wile E. Coyote (Prærieulven) aldrig kan fange Hjulben. Derfor kom det lidt som en overraskelse at spillet over filmen, som jo måtte komme før eller siden, havde Hjulben i hovedrol- len. Det kan være det gjor- de sig bedre på arkaderne, hvor spillet først dukkede op. Hvem ved?

Men man spiller ihvertfald Hjulben i sin evige flugt fra Wile E. og det går over stok og sten, tør jeg godt love.

Jeg vil skyde på at spildesignerne har sat sig ned og set Road Runner i en lang bane indtil de begyndte at sige Beep Beep, og taget notater undervejs. Det er meget morsomt at støde på de afsnit, der har inspireret dem når man sidder og ser tegnefilm.

Som Hjulben gælder det om at spise kornbunker, og holde sig på en dynamitstangs afstand fra Wile E. Som ekstra score mulighed kan man så sørge for at Coyote kommer ud for et »lille uheld«, som for eksempel at træde på en landmine, eller lave rep rationer under en bil i farten.

Men Coyoten har også sine egne midler til at få krydret hjulben på menuen, som du sikkert husker har han en aftale med Acme (Ajax i den danske oversættelse) om leverancer af raketter og fartøjer af tusind forskellige udformninger. I spillet er der også blevet plads til et par stykker. Hvis man for eksempel kommer for langt foran, trækker Wile E. sit Jet Skateboard af den usynlige inderlomme, og så er der pludselig ikke noget forspring mere. På banerne fra 2 og opefter ligger der forskellige ting klar til brug en hoppestylte, en raket og en enmands-kopter. Alle disse giver Wile E. mulighed for at dukke op lige der hvor man mindst ventede det, hvilket nogle gange kan føre til en utidig død.

Efter de fire første baner med forskellige baggrunde, kommer man så tilbage igen men det gør egentlig ikke s meget for interiøret er bleve ændret og nye ting bliver til føjet, for at gøre Hjulbens liv endnu surere.

Spørgsmålet er så, lever spillet op til stemningen fra filmen og hvis det gør, er det så en god ting? De mange sekvenser hvor Prærieulven bliver sprunget i luften, mast flad eller forulykker med sine fartøjer er helt igennem i filmenes ånd, det er bare kedeligt at Hjulben også kan træde i spinaten. Har du måske set det i nogen af afsnittene? En anden hage er at de mange flotte baner fra arkadeversionen er beregnet til en bedre sprite-detection end det har været muligt i spillet, det fører til at man ustandseligt sidder fast i de uendelig mange hjørner på banen, og med en Wile E. om halefjerene på sin hoppestylte kan man ende i tyk brun sovs.

+ Prærieulv på tusind ny måder.
Genveje i klippesiderne til den bane du nåede sidst.
Mange gode melodier og Beep Beep lyd.

÷ Multi-load vør hver ny bane.
Modhager i vejkanten.

Grafik 80%
Lyd 90%
Præsentation..... 75%
Underholdning 85%
Pris/kvalitet 75%

Otto



Software Projects, 98 kr.



Star Paws

Det er efterhånden et stykke tid siden man har hørt fra Software Projects, sidst var da de bragte Dragons Lair fra arkaderne og ind i din stue. I sin tid var det jo dem der lavede de legendariske Manic Miner og Jet Set Willy. Hvis der skulle være nogen, der havde glemt det.
Nu har de endnu engang været originale.

Andetsteds i dette nummer af alle tiders mest RAPlende, kan du finde en anmeldelse af Roadrunner, og man kan på en måde sige at Star Paws er, hvad Roadrunner burde have været.

Sikkert, er det ihvertilfald at folkene bag Star Paws er blevet kraftigt inspirerede af den samme tegnefilm.

De har selvfølgelig ikke haft mulighed for at bruge historien og de nok så velkendte figurer. De har ihvertilfald kaldt dem noget andet.

Hovedpersonen er Capt'n Rover Pawstrong, som ved en datafejl blev sat til opgaven istedet for Niel Armstrong. Rover er et inkompetent fjols og har altså brug for din hjælp.

Sagen er den at en flok af de Meget Lækre Rum Griffer, er blevet opdrættet i al hemmelighed. Og da de smager så godt at folk ville give en formue for bare en lille bid, ville hele universets økonomi falde sammen, hvis disse 20 fugle slap løs.

Fjenden i dette spil er hverken grøn, slimet eller særlig fjendtlig og de spiser ikke spædbørn til morgenmad.

»Fjenden« er nemlig venlig, tillidsfuld og så smager den så godt. Men ligegyldig hvor tillidsfuld, den er vil den aldrig fanges. Og med forbilledet Hjulbens sædvanlige behændighed, undgår den som regel også at ende brune og sprøde på et sølvfad. Men Rover gør da sit, og så er der altid hjælp at finde i form af forsyninger fra et rumskib, der fra tid til anden lægger kasser med fælder og hvad man ellers kan få brug for. Man kan næsten forestille sig at der står Ajax på dem (Prærieulven fra Roadrunner's kilde til fælder og raketter.)

Men det er ekke alt som sådan bare kommer dumpende fra himlen, for nede under jorden i nogle glemte mineskakter, ligger nemlig andre ting, som man får brug for. Og nedenunder finder man også nogle ekstra griffe, som har gemt sig nede i gangene. En af de ting man kan finde i minegangene er lasermisiler. De skal bruges i dalen hvor endnu seks griffe hører hjemme. Rover har nemlig smidt kornbunker ud for at lokke fuglene, og når de så kommer gælder det om at ramme dem med missiler fra behørig afstand. Det er ikke nemt, og for at gøre det hele sværere har fuglene trampoliner, som de med lynets hast kan hente fra kulisserne. Hvis et missil rammer sådan en trampolin, flyver den tilbage og lander lige i hovedet på dig selv, typisk. Sådan er hele spillet fyldt med saftige detaljer. En andendetalje er at grafikken er delt op i tre dele, som scroller med forskellig hastighed. Dette giver en god 3D effekt. Kedeligt er det til gengæld at hovedpersonen kun fås i en farve af gangen. Dette er selvfølgelig for at give plads til de mange flotte merede sekvenser. Man kan jo ikke få alt, med et begrænset arbejdslager. Musikken er helt fin. Man kan måske sige at det er lidt for let at kun tyve fugle at fange, der er intet i vejen for at man kan sætte sig ned og hvile de forfra.

+ Fanger meget af stemningen fra Roadrunner (filmen altså)
÷ Let at gennemføre

Grafik .....
Lyd .....
Præsentation .....
Underholdning .....
Pris/Kvalitet .....

Passengers on the Wind

INFOGRAMES

Atmosfære 95%
Interaktion 80%
Parser ..... ÷
Pris/Kvalitet 85%







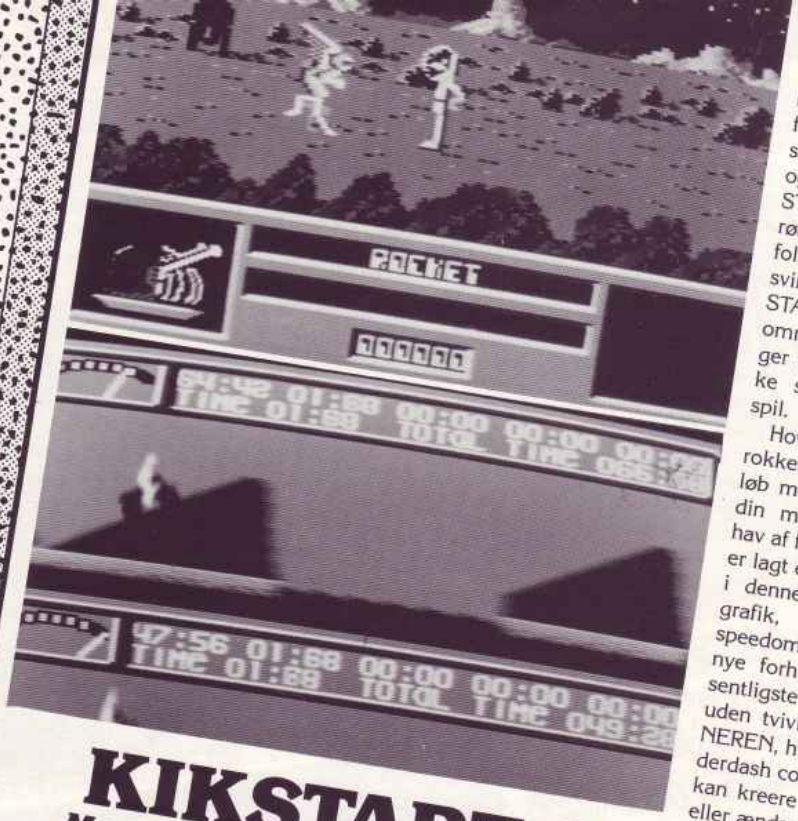
Passengers on the Wind fra franske Infogrames er meget tæt baseret på - den ligeledes franske - F. Bourgeon's tegneserie af samme navn. Serien er også udkommet på dansk under titlen »Vindens Passagerer«. Handlingen, der foregår omkring den franske revolution, er fyldt til bristepunktet med mystik, humor, frygt, kærlighed, svig og andrende spændende sager, som det ville være for omfattende at komme ind på her.

I stedet for at styre en enkelt person gennem et givet handlingsforløb, har man kontrol over alle spillets personer, idet man - som instruktionerne udtrykker det - nærmest påtager sig rollen som instruktør til en film. I det hele taget afviger dette adventure fra alt, hvad jeg hidtil har set, og jeg vil kraftigt advare konventionelle eventyrere om at købe »spillet« ubeset. Passengers on the Wind er nemlig ikke noget adventure i traditionel forstand; det er ikke baseret på problemer, men på stemninger og følelser. Faktisk gennemførte jeg det hele på mindre end 3 timer, og mange vil nok derfor mene, at man ikke får nok for pengene. Men dette er et program man kan (og vil!) vende tilbage til!

Det kan bedst beskrives som en (tegne)serie af interaktive stemningsbilleder. Atmosfæren opnås i modsætning til f.eks. INFOCOM gennem den fantastiske grafik, der simpelthen overgår alt, hvad jeg hidtil har set på 64'eren.

Hvis man ser spillet i det lys, kan man umuligt have andet end ros tilovers for det. Infogrames har forsøgt at konvertere Bourgeon's tegneserie til computer-mediet, og det er lykkedes.

En oplevelse ud over det sædvanlige!



KIKSTART 2

Mastertronic pris 39 kr.

+ Course designer! Twoplayer option.

÷ Styrthjælm medfølger ikke!

Grafik	**80%**
Lyd	**70%**
Præsentation	**95%**
Underholdning	**80%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Det er en uskreven lov inden for software-industrien, at succeer altid bliver fulgt op, og nu har altså også KIKSTART fået smækket det berømte to-tal i enden. Sådanne follow-ups er ofte af en stærkt svingende kvalitet, men KIKSTART 2 er faktisk på alle områder en værdig efterfølger til Mastertronic's klassiske split-screen motorcykelspil.

Hovedidéen har man ikke rokket ved, i et hektisk kapløb med tiden skal du styre din motorcykel gennem et hav af forhindringer, men der er lagt en del nyefeatures ind i denne udgave: Forbedret grafik, nat- og snekørsel, speedometre og masser af nye forhindringer. Den væsentligste forbedring er dog uden tvivl COURSE DESIGNEREN, hvor du (som i Boulderdash construction Kit!) frit kan kreere dine egne baner, eller ændre på de 24 allerede eksisterende. Det færdige resultat kan SAVEs til bånd eller disc. Styringen er enormt svær at vænne sig til i starten, men når man først har lært at tackle de forskellige forhindringer bliver det rigtig sjovt, specielt - naturligvis - i twoplayer mode!

Søren

SOFT SPOT

The Living Daylights

Det er mig en komplet gåde hvorledes Domark har fået lov til at lave spillet over The Living Daylights, efter det man roligt kan kalde katastrofen A View To A Kill. Man kan da sige at de har noget at gøre godt igen. For hvis der nogensinde skal være nogen, der køber The Living Daylights, skal det være meget godt for at få folk til at glemme den foregående bommert.

Det er rent faktisk lykkedes at lave et bedre spil end A View To A Kill, men det skulle der selvfølgelig heller ikke så meget til. Lyden er bedre, muligvis fordi de har opgivet at transformere AHA-temaet til computer lyd. Grafikken er bedre og så er spillet også mere originalt.

Bond skal overleve 8 forskellige situationer, som ifølge coveret er taget direkte fra filmen, men hvis det er sandt så tror jeg at jeg bliver hjemme, fribillet eller ej. For alle banerne er nemlig stort set ens. Bond løber mod højre og skal undgå alle farerne samtidig med at han skal skyde de fjendtlige agenter. Og sådan er det så hele vejen igennem, dog med den detalje at du kan vælge imellem fire forskellige våben før hver bane hvoraf kun et vil hjælpe dig. Det er da en smule interessant, men i det store hele er spillet ensformigt. Så man skal vist være en sygelig James Bond fan, for at bruge penge på andet end filmen.

Pris/Kvalitet..... 55%

Domark, 178/259 kr.

Shadow Skimmer

The Edge, 178/259 kr.



Shadow Skimmer kan bedst beskrives som en blanding af Paradroid, Gauntlet og Parallax. Du er officer på en af de store rumkrydsere, et behageligt job, indtil... En dag opstår der en fejl i hovedcomputeren, men da skibets forsvarssystem er fuldautomatisk kan det ikke se forskel på dit reperations fartøj og en eventuel fjendtlig angriber, typisk for det 23. århundredes teknologi. Du skal altså kæmpe mod dit eget skibs meget effektive forsvarssystem, for at rette en fejl.

Men for at slippe ind til hovedcomputeren skal tre døre åbnes, tre låse skal smadres, tre låse som firmaet, der solgte forsvarssystemet sagde var næsten umulige at finde.

Du skal altså flyve rundt i skivet i et lille fartøj, mens forsvarssystemet producerer tonsvis af selvmordsrobotter mod dig, noget lig Gauntlets monster-generatorer. Der er tre levels, som man skal have en nøgle for at komme igennem. Og det hele skal gøres på den meget begrænsede tid, som dine tre skjolde holder.

Lyden er bestemt i den gode ende, som nærmest kræver at man skruer højt op, og grafikken er heller ikke dårlig, men ikke helt så farverig som i den opindelig Spectrum-version, som forøvrigt blev rost til skyerne.

Ideen er måske nok ikke så original, men den er ihvert fald godt udført, og det er absolut ikke en selvfølge.

Pris/Kvalitet..... 80%

Treasure Island

Mastertronic

Ti år er gået siden den første ekspedition til Skatteøen, og overbevist om at der er flere kostbarheder tilbage på øen, vender den unge Jim Hawkins (dig!) og Long John Silver tilbage til stedet. Uheldigvis har en rivaliserende bande pirater fået samme idé...

Det første man bemærker ved dette adventure er grafikken, som faktisk er ganske udmærket, og skærmbillederne bag på spilkassetten skal nok lokke en del eventyrere (der ikke læser IC RUN!) til at købe spillet.

Treasure Island har endvidere et ret utraditionelt bevægelsessystem, der kunne minde en smule om »landscaping«-teknikken i Lords of Midnight, men som virker langt mindre overbevisende. Desuden har spillet en af de mest ubehøvlede parsere jeg endnu har mødt; den undlader konsekvent at svare på hvad man nu finder på af intelligente kommandoer. Men hovedproblemet ved Treasure Island er, at der ikke rigtig SKER noget!; man vader lidt rundt i terrænet, samler bær, slagter nogle geder (-no KIDding!!), tænder lejrbål, nyder den flotte udsigt - men hvor er ADVENTURESPILLET i alt dette, om jeg må have lov at spørge?? Alle mine ihærdige forsøg på at presse lidt EVENTYR ud af dette program slog grueligt fejl!

I stedet for at eksperimentere så meget med FORMEN, var det måske en idé om Mastertronic begyndte at spekulere lidt over INDHOLDET i deres adventurespil.

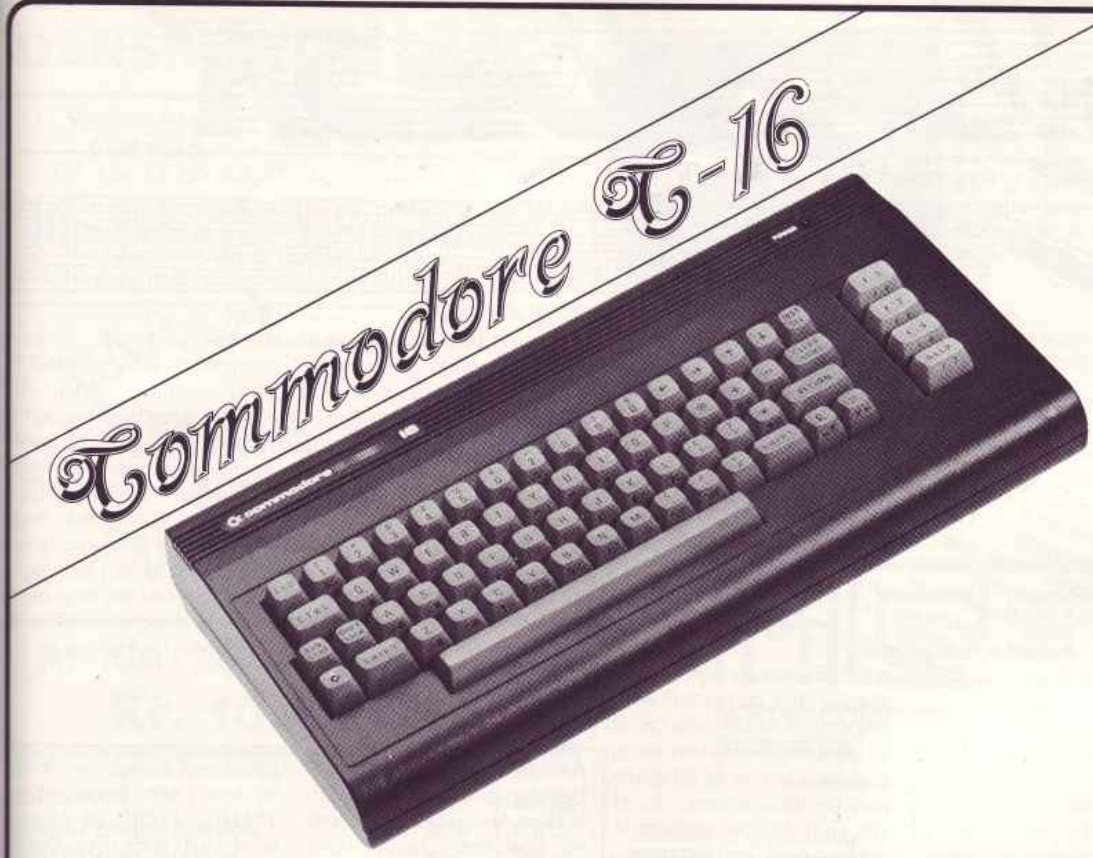
Atmosfære..... 65%
Parser..... 15%
Pris/Kvalitet..... 50%

HIGH SCORE Listen

★ : ny rekord

Her har Highscorelisten så klemt sig ind denne gang. Danmarks bedste scores i 200 spil. Og der er kamp om pladserne. Igen i denne måned er over 90 nye kommet ind på listen (dem med stjernerne), og 90 dårligere scores og gamle spil er røget ud. Kan du konkurrere, eller har du en god score i et nyt spil? Så få dit navn blandt Danmarks bedste.

ACE	**67600**	**Karsten Toksvig, Skals**
Ace of Aces	**23900**	**Peter Andreasen, Odense**
* Action Biker	57394	Jonas og Jens, Værløse
* Alleykat	5625150	Bruno Mikkelsen, Århus V.
* Arkanoid	611440 (33)	Ib Bloch Thomsen, Nr. Nebel
Antiriad	**155065**	**Per H. Hansen, Holme-Olstrup**
Astro Chase	**52930**	**Rasmus Bertelsen, Holte**
* Barbarian	33100	Hans Christian Mikkelsen, Skjern
Battle of Britain	**93%**	**Asmus Thomsen, Ribe**
Battle through Time	**849800**	**Ole Bentsen, Horsens**
* Bazooka Bill	56200	Tommy Christiansen, Stege
* Beach Head II	800000	Peter Poulsen, Tolne
* Bic Mac	136854	Hanus Gaard, Torshavn
* Blackhawk	57756	Karsten Toksvig, Skals
Blade Runner	**21879**	**Michael Nielsen**
Blagger	**112310**	**Lars Jacobsen, Ballerup**
Blue Max	**43800**	**Michael Grandt, Esbjerg**
Bomb Jack	**5116400**	**Jesper Munk**
Bomb Jack II	**298400**	**Per Sørensen, Regstrup**
Boulderdash 1	**126789**	**Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde**
Boulderdash 2	**96590**	**Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde**
Boulderdash 3	**512765**	**Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde**
Boulderdash 4	**19700**	**Kim Jensen, Glostrup**
Bounder	**1180671**	**Kim Erichsen, Stensved**
* Bounty Bob Strikes Back	120380	Knud Sørensen, Hvidovre
Bowling	**389**	**Kenneth Hansen, Holme-Olstrup**
Breakthru	**17490**	**Jens Peter Christense, Assens**
Bruce Lee	**4004100**	**Ånund Skretting, Bryne, Norge**
Bulldog	**2877300**	**Per H. Carstensen, Strandby**
Burnin' Rubber	**301893**	**Thomas H. Hansen, Grevinge**
Chuckie Egg	**797320**	**Karsten Toksvig, Skals**
* Cauldron II	179800	Bruno Mikkelsen, Århus V.
* Challenger	20334	Jesper Lazarotti, Albertslund
* Chicken Chase	144677	Morten Reece Jensen, Kbh. N.
* City Fighter	9436	Claus Danielsen, Brædstrup
* Cobra	132300	Karsten Toksvig, Skals
* Colapse	154889	Karin N. F., Galten
* Confuzion	10940	Claus Danielsen, Brædstrup
Dan Dare	**8286**	**CT-KP, Skals**
* Dropzone	144820	Hans Christian Mikkelsen, Skjern
* Crackers Revenge	81100	Lars Randa Jensen, Hobro
* Crazy Comets	101375	Anders Degn, Ringkøbing
* Daley T. Decathl.	120211	Bananerne, Aremark/Halden
* Davids Midnight	998340	Rune Sørensen, Hejrvig
* Delta	175630	Per Sørensen, Regstrup
* Donkey Kong	90100	Per Sørensen, Regstrup
* Eagles	73320	Per Sørensen, Regstrup
* Encounter	126900	Arne Kaltoft
* Enduro Racer	1305276	Jonas og Jens, Værløse
Exploding Fist	**2344800**	**Per Madsen, Hobro**
Exterminator	**138372**	**Michael P. Petersen, Kbh. NV**
Falcon Patrol	**156640**	**Bo Tranberg, Roslev**
Falcon Patrol 2	**43680**	**Bo Tranberg, Roslev**
Fast Tracks (5 omgange)	**01:01:30**	**Søren Tranberg, Roslev**
Fighter Pilot	**17 fly**	**Arnt Rem, Ishøj**
Firenat	**109000**	**Thomas H. Hansen, Grevinge**
Firelord	**126540**	**Robert Johnsen, Glostrup**
Fist II	**904656**	**Rune Jakobsen, Ballerup**
Fist II Tournament	**2605200**	**Claus Hansen, Fjennesiev**
Flight Deck	**5900**	**Arnt Rem, Ishøj**
Formula I	**256450**	**Søren B. Holst, Rødovre**
Fort Apocalypse	**89158**	**Per H. Hansen, Holme-Olstrup**
Frankie Goes...	**63%**	**Karsten Tokvig, Skals**
* Fred	490	Kim Werner Frackowiak, Galten
* Gemstone Warrior	86200	Lars Kaltoft, Rødovre
Galivan	**91500**	**Per Sørensen, Regstrup**
Gauntlet	**458530**	**Per Sørensen, Regstrup**
	424242	**Rasmus K.K.**
* Ghost'n'Goblins	2218000	Lars Randa Jensen, Hobro
* G.I.Joe	1245000	Karsten Toksvig, Skals
* Gobots	42200	Per Sørensen, Regstrup
* Green Beret	4858900	Lars Randa Jensen, Hobro
Green Beret	**1957300**	**Karsten Toksvig, Skals**
Gryphon	**105300**	**Søren Møller, Roslev**
Gunship	**4960**	**Karsten Toksvig, Skals**
Gyropad	**19050**	**Karsten Toksvig, Skals**
* Gyroscope	7595	Anders Degn, Ringkøbing
* Harrier Attack	274400	Sune Hansen, Fårup
* H.E.R.O.	218409	Bruno Mikkelsen, Århus V.
* High Noon	49640	Peter Kaae Nielsen, Hirtshals
* Hypaball	46-9	Henrik Kristensen, Aså
Hunchback	**254000**	**Thomas H. Hansen, Grevinge**
Hunter Patrol	**248110**	**Per H. Hansen, Holme-Olstrup**
Hypersport	**158610**	**Christian Jensen, Værløse**
I.C.U.P.S.	**48793**	**Sune Møller, Blovstrød**
Impossible Mission	**30223**	**Hans M. Fagerli, Skjetten, Norge**
Int. Karate	**178300**	**Kenneth Klarskov, Svebølle**
Int. Karate II	**153900**	**Lars Randa Jensen, Hobro**
Int. Soccer (level 9)	**12-0**	**Keit Thomsen, Valby**
Iridis Alpha	**20100**	**Peter A. Jensen, Greve Strand**
Jack the Nipper	**100%**	**Thomas Bøjden, Slagelse**
Jail Break	**781900**	**Thomas Bøjden, Slagelse**
Jeep Command	**155790**	**3 gegen Holte, Sønderborg**
* Judge Dredd	1730	Tommy Christiansen, Stege
* Kick Start	18.21 sek.	Tobias Andersen, Køge
* Krack Out	2314070 (bane 266)	John Juil Jensen, Korsør
Leaderboard Golf (slag under par 18 huller)	**17**	**Claus Hansen, Fjennesiev**
* Legend of Kage	163500	Tommy Christiansen, Stege
* Lode Runner	12575	Lissi Petersen, Frb. C.
* Mario Bros. (gammel)	103000	Peter Poulsen, Tolne
* Marios Bros. (ny)	62600	Peter Poulsen, Tolne
* Metro Cross	63800	Jonas og Jens, Værløse
* Montezumas Revenge	417300	Mr. M
* Motormania	96094	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
* Mr. Dig	313250	Claus Danielsen, Brædstrup
* Mr. Doo's Castle	123000	Heinz W.F., Galten
* Mr. TNT	219930	Karin N. F., Galten
* Mr. Pacman	47740	Johnny Andersen, Slagelse
* Nemesis	1115100	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
Neptune's Daughter	**1161500**	**Karsten Toksvig, Skals**
Night Mission (play mode 0)	**1189750**	**Per H. Hansen, Holme-Olstrup**
* Night Mission Pinb.	1373130	Rene Schneider, Ringkøbing
Ninja Master	**234275**	**Bo Jorse, Roskilde**
Ole'!	**61555**	**Nicolai Andersen, Holte**
Olympia 2	**593**	**Keit Thomsen, Valby**
Olympic Skier	**908**	**Rasmus Bertelsen, Holte**
O'Relleys Mine	**650500**	**Hans R. Hansen, Bryne, Norge**
Outlaws	**18800**	**Henrik Nielsen, Hurup Thy**
Panther	**51340**	**Karsten Toksvig, Skals**
Paperboy	**259700**	**Lars Randa Jensen, Hobro**
* Pacman	38400	Lone Degn, Ringkøbing
* Paradroid (New)	518300	Karsten Toksvig, Skals
* PSI-5 Tra. Company (Tur 1)	$15,8M	Anders Bo Nielsen og Henrik Holm Jørgensen, Roskilde
Pitstop II (Pro-level)	**54 point**	**Michael Nielsen**
Pogo Joe	**606010**	**Rasmus Bertelsen, Holte**
Pole Position	**139800**	**Karsten Toksvig, Skals**
Pooyan	**1010400**	**Anders Christiansen, Hvidovre**
Popeye	**1610400**	**Anders Christiansen, Hvidovre**
* Punchy	85280	Christian Lund, Ulfborg
* Quartet	527200	Per Sørensen, Regstrup
* Radar Rat Race	71700	Arne Kaltoft
Raid on Bug. Bay	**147000**	**Karsten Toksvig, Skals**
Raid over Moscow	**547300**	**Esben Lyager, Nuuk, Grønland**
Rambo	**7960380**	**Morten F. Larsen, Humlebæk**
Ranarama	**396200**	**Michael Grandt, Esbjerg**
* Raging Beast	103800	Arne Kaltoft
* Revs	1.27.3	Lars Dubvad, Oslo
* River Raid	43250	Jens Sørensen, Malling
* Rock'n Bolt	27340,95	Lars Kaltoft, Rødovre
* Rock'n'Wrestle	201700	Steffen Fabrin, Malling
* Sabre Wolf	60% 63740	Laus Gro = Nielsen, Ersiev
* Shadow Skimmer	45500	Per Sørensen, Regstrup
Sanxion	**2840100**	**Karsten Toksvig, Skals**
Satans Hollow	**1520000**	**Per Sørensen, Regstrup**
Scooby Doo	**34600**	**Rasmus Olsen, Sørby**
Scramble 64	**18580**	**Michael P. Petersen, Kbh. NV**
Short Circuit	**59170**	**Asmus Thomsen, Ribe**
Seawolf	**750900**	**Karsten Toksvig, Skals**
Shogun	**27 venner**	**BMC**
Silent Service (tons sænket)	**910100**	**Karsten Toksvig, Skals**
* Skate Rock	849640	Øjvind Langeland, Bryne, Norge
* Skeet Shooting	25 ramte	Lars Dybvad, Oslo
* Skramble	452060	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
* Slam Ball	5180000	Morten Vatland, Bryne, Norge.
* Slapfight	293500	Per Sørensen, Regstrup
* Soldier One	4.59	Christian H. Jensen, Fredericia
* Solo Flight	19110	Alex R. Andersen, Daugbjerg
* Solo Flight II	19815	Alex R. Andersen, Daugbjerg
* Sorcery	15900	Christian Lund, Ulfborg
* Space Harrier	516340	Anders Degn, Ringkøbing
* Space Pilot	1020900	Claus Danielsen, Brædstrup
* Speed King (Silverstone 1 omg.)	0:53:8	Lasse Kamp, Skovlunde
Space Pilot 2	**633000**	**Karsten Toksvig, Skals**
* STIX	12640	Knud Sørensen, Hvidovre
* Street Surfer	57834	Lars Randa Jensen, Hobro
* Strongman	50000	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
* Suicide Strike	175000	Claus Danielsen, Brædstrup
* Suicide Express	141300	Anders Degn, Ringkøbing
* Super Pipeline	444200	Sune Hansen, Fårup
* Superstar Ping-Pong (hurtig)	21-15	Peter Poulsen, Tolne
* Super Zaxxon	37900	Morten K. Sørensen, Tåstrup
Super Cycle (level 1)	**286940**	**Søren W. Hansen, Viby J.**
Super Pipeline	**138160**	**Bo Tranberg, Roslev**
Super Zaxxon	**17900**	**Arnt Rem, Ishøj**
Survivor	**1974230**	**Michael P. Petersen, Kbh. NV**
* Tapper	414950	Lissi Petersen, Frb. C.
* Terra Cresta	280200	Lisa Ernast Utsen, Åbyhøj
* The Fall Guy	1739070	Bananerne, Aremark/Halden
* Tiger Mission	819100	Lars Randa Jensen, Hobro
Tiger Mission	**556320**	**Asmus Thomsen, Ribe**
Tomahawk	**3635**	**Hedin Christiansen, Torshavn**
Trap	**34300**	**Kim Erichsen, Stensved**
Uchi Mata	**314355**	**Claus Jørgensen, Bogense**
Up'n'Down	**759400**	**Nick Jensen, Hobro**
* Uridium (New)	2673800	Karsten Toksvig, Skals
* Vikings	101650	Karsten Toksvig, Skals
* West Bank	216830 (Day 24	Arne Kaltoft
* Wonderboy	236740	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
Who Dares Wins I	**178700**	**Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde**
Who Dares Wins II	**102610**	**Erik Thygesen, Nysted**
Wizard of Wor	**756900**	**Ole Bentsen, Horsens**
Wizard's Lair	**38% 106970**	**Michael Moustgaard, Hedehusene**
Xevious	**196350**	**Per Sørensen, Regstrup Assens**
Yie Ar Kungfu II	**213400**	**Per Sørensen, Regstrup Olstrup**
Z	**250700**	**Per Sørensen, Regstrup Assens**
Zaxxon	**77450**	**Michael P. Petersen, Kbh. NV**
* Zone 7	577940	Jonas og Jens, Værløse
* Zorro	200600	Karsten Frandsen, Terndrup



LINE MAGIC

Denne lille rutine, kan gemme et stykke af en linje. Først loader du line magic ind og runner det (Hvad ellers?). Load nu det program, du vil sikre, ind, skriv nu kommandoen hide for at gemme HIDE og resten af linien. Når du er færdig med det, skal du skrive SYS 1630. Nu vil du have sikret dit program. Hvis du har en + 4 og bruger rutinen på denne, skal du sikre dig at programmet ikke fylder over 100 blokke, da rutinen ikke slår rammen fra.

```
0 REM        LINE MAGIC
1 REM
2 REM      AF CURT KJAERSGAARD
3 REM
10 FORT=1630TO1709:READA$:POKET,DEC(A$):B=B+DEC(A$):NEXT
20 IFB<>10486THENPRINT"DATA FEJL":END
30 PRINT"■1. C-16"CHR$(13)"2. +4"
40 GETKEYA$:A=VAL(A$)
50 IFA=1THENGOTO70
60 IFA=2THENPOKE1668,127:GOTO70
65 GOTO30
70 PRINT"■AKTIVER LINE MAGIC : SYS1630
1000 DATA9,FC,85,D0,A9,0F,85,D1
1001 DATA0,04,A2,00,B1,D0,DD,A8
1002 DATA05,D0,05,E8,E0,04,F0,1D
1003 DATA18,A5,D0,69,01,85,D0,A5
1004 DATAD1,69,00,85,D1,C9,3F,D0
1005 DATAE3,A5,D0,C9,FD,D0,DD,A9
1006 DATA01,8D,3E,FF,60,A0,01,A9
1007 DATA00,91,D0,A2,00,A0,04,4C
1008 DATA76,06,A9,01,8D,3F,FF,4C
1009 DATA5E,06,48,49,44,45,FF,FF
```

CHARTER HACKER

Med dette program kan du tage de definerede tegn ud fra et program. Når du runner det, vil programmet save sig selv.

Når du nu skal hacke et karekter sæt, skal du først loade det program karekter, sættet er i, ind, tryk nu reset og load charter hacker ind med 8,1 eller hvis du har båndoptager, 1,1. Skriv SYS1630 og tryk space til du har det karekter sæt, du vil hacke, inde på skærmen, tryk return. Du vil nu kunne save dit karektersæt ved at skrive: MONITOR (return) S »navn«, 8,3c00,4000 (return).

```
0 REM      * CHARTER HACKER *
1 REM
2 REM      AF CURT KJAERSGAARD
3 REM
10 FORT=1630TO1717:READA$:POKET,DEC(A$):B=B+DEC(A$):NEXT
20 IFB<>12963THENPRINT"DATA FEJL":END
30 PRINT"■■ ■■■■■■■■■■"CHR$(34)"CHARTER HACKER"CHR$(34)",8,065E:065E"
40 POKE239,3:POKE1319,19:POKE1320,13:POKE1321,13
1000 DATA9,00,8D,12,FF,A9,09,8D
1001 DATA13,FF,20,E4,FF,C9,20,F0
1002 DATA07,C9,0D,F0,12,4C,68,06
1003 DATAEE,64,06,EE,64,06,EE,64
1004 DATA06,EE,64,06,4C,63,06,CE
1005 DATA64,06,AD,64,06,85,D1,A9
1006 DATA00,85,D0,85,D2,A9,3C,85
1007 DATAD3,A0,00,B1,D0,91,D2,C8
1008 DATAD0,F9,E6,D1,E6,D3,A5,D3
1009 DATAC9,40,D0,ED,60,45,FF,FF
1010 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
```

Curt Kjærsgaard

NEWSDESK



Godt ord igen

Split screen, tekst i kolonner, simpel grafik, mailmerge, automatisk index'er, flerlinjede fodnoter og automatisk justering af afsnit og linjebredder. Ja, så taler vi om det mest solgte program til PC'erne når det gælder tekstbehandling, nemlig »WordPerfect«. Men det program er nu også i handelen til Amigaerne. Pris i England 347£.

i joystick

r bare 20 dollars kan man u få løstsit problem omkring nusstyringen omkring GEOS-programmerne. En løs joystick er ikke altid lige praktisk, når man skal styre rundt i menuerne under GEOS operativsystemet. Derfor er enheden også kaldt Suncoms Icontroller. den sættes på siden af 64/128erne og er således al- tid let at få tag i.

Digitalt

En af de helt store områder, Amigaen er ifærd med at erobre, er Video- og digitalisering. Mange steder arbejder der med at få nye programmer klar til især Amiga 2000. Netop storebror, idet digitalisering og andre former for billedbehandling har god brug for den ene Megabyte RAM, der er til rådighed i 2000eren. Merkens EDV (009 49 61963026) er med på den vogn. De tilbyder for 1978 DM et realtime digitaliseringsprogram, der skal være i stand til at arbejde i helt op til 4096 farver og i højeste opløsning (640x512) I modsætning til mange andre digitizere er der her flere indgange til programkilder. To s/h og 2 til farve-videosignaler. Softwaren gir mulighed forat ændre farverne i billedet, lave omrids, komplimentærfarvebilleder og det hele kan gemmes i IFF-formatet.

Et tilbud

Commodore i England tilbyder nu programmet DeLuxe Paint fra Electronic Artist med hver eneste Amiga 500. Det populære program er efter udgiverens mening allerede solgt til 80 pct. af alle Amigaejere og er derfor det program, som de fleste køber snarest efter computerkøbet. Det er ikke første gang der er et samarbejde mellem de to firmaer. Flere af de programmer og illustrationer, der er vist som demoer gennem tiderne - også herhjemmme - har været fremstillet af Electronic Arts. Lad os håbe Commodore i Danmark får samme glimrende ide!

Til tiden

Der er nu ingen undskyldning for at komme for sent i skole eller på arbejde, vel at mærke, hvis man har en C64/128 og en tidsmodtager! Og hvad er så det for en fyr? Det er ganske enkelt en enhed - Conrad Electronic, 8452 Hirschau - som modtager den oficielle tid udsendt som radiosignaler på langbølge. Enheden - kaldet ACC64/128 - er en signalomsætter, som hele tiden justerer Commodore maskinernes ikke alt for præcise interne ure op. Systemet består af en modtager, som kobles på userporten og en antenne, samt fem meter kabel. Hele herligheden koster i Vesttyskland kun 130 DM og er ganske nyttigt ved overvågnings-og måleopgaver, som meget ofte bruger de populære Commodore maskiner til computerarbejdet.

Help over there

Tyskerne har været noget af en saltvandsindsprøjtning for Comodore International. Og ikke midst en mand som lederen for Commodore Europa, Harald Speyer, har været med til at gi' Commodore succes i Europa. Derfor går der nu rygter om, at han skal over til USA for at sætte gang i salget i Commodores hjemland, hvor det ikke ligefrem er plusserne på regnskabet, der springer en i øjnene.

Blød

Hvorfor skal alt omkring computere være så hårdt og plastticagtigt? Sådan har konstruktørerne af en helt ny mus til C64 og 128, tænkt. Ihvertfald leverede de deres 54 dollars - billige - mus til maskinen i en blød musedragt under præsentationen på CES for nylig. I virkelighe- den er der tale om en præcisionsmus af bedste kaliber fra Condriver Technology.

Amiga-C64 converter

Helt den lovede vare, som ville få en Amiga til at køre som en C64 (men næppe omvendt) er det ikke, som Central Coast Software (009 1 805 5284906) i Californien har udviklet. Men en lile nyttig ting er »Disk-2Disk« softwaren nu alligevel. Den sætter en istand til at transformere C64/128 files til Amigan og retur. Softwaren sætter maskinerne istand til at læse hinandens formater. Amigaen kan f.eks. formatere en 1541/70/71 disk på et eksternt 1020 5,25 drev. Der er ingen problemer med at konvertere Commodores specielle ASCII filer til standard ASCII filer, som Amigaen bruger dem og der er flere utilityes med, såsom et program, der opdager og fremhæver forskelle mellem Amiga-basic og Basic fra 128 eller C64.

Genlock

Amerikanerne har nu fået den sædvanlige ære af at se et Commodore produkt lang tid før det dukker op i Europa - også selv om der idag sælges flere maskiner i Europa. Det er en enhed kaldet Genlock, som kan klare at låse Amigaens videosignal op mod en anden signalkilde, f.eks. en videobåndoptager eller e kamea. Systemet findes foreløbig kun i NTSC-normen, som er gældende i for bl.a. USA. Her i Europa bruger de fleste lande PAL-normen som har flere linjers opløsning i billederne (læs:mere RAM-behov), og det betyder at vi ikke bare kan ta' en af de amerikanske enheder og bruge her. Genlock låser op på Amigaens baggrundfarve. Commodore har også et program kaldet »Amiga Live!« i støbeskeen. Det skulle kunne klare real-time digitizing. Altså hente et billede fra videoudgangen på dit B&O fjernsyn eller en video- båndspiller. Det kan så behandles på flere måder og gemmes på disk. Det er meningen at Amiga Live!skal arbejde i op til 4096 arver. Det Europæiske marked skal nok mere sætte sin lid til Commodore Japan. Her er man ved at udvikle en Genlock og en lignende software som Amiga Live!, der kan arbejde i PAL. Og i næsten Broadcast kvalitet, dvs. med en båndbredde på mere end 5,5 MHz på composite signalet.

DANSK MEDIA DATA

Vestergade 77
over gården , 5000 Odense C
Tlf. 09 12 55 44 - Giro: 7 19 19 52

Alle priser er incl. moms

Åbningstider: Mandag - Fredag 9.30 - 17.30 Lø. kl. 10.00 - 13.00

AMIGA 1081 monitor kr. 3.285,-

AMIGA 500 Kr. 10.295,-

Amiga 1000	Kr.	9.995,-
Amiga Parallel Station	Kr.	1.895,-
Amiga Dobb. Station	Kr.	3.395,-
Amiga 256 KB RAM	Kr.	595,-
AMIGA MIDI Interface	Kr.	495,-

Amiga 2000 m. monitor kr. 14.995,-

Kvalitetsprintere:

CITZEN 120 D	Kr. 2.495,-
Star NL 10	kr.2.995,-
Star SD 10 (parallel interface)	Kr. 3.495,-
NEC P6	Kr. 5.645,-
NEC C P 6 (farveprinter)	kr. 6.845,-
NEC C P 7	kr. 7.895,-

Alle priser er incl. interface

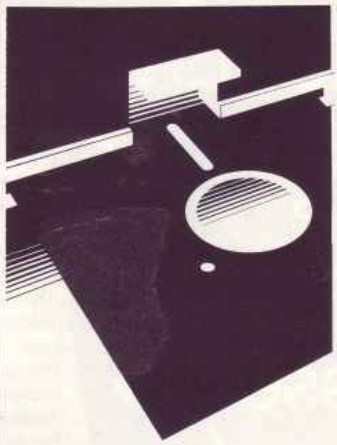
HARDDISK SEAGATE 20 MB

(Inkl. Controller & Kabel): **3.695,-**

Hardcard 20 MB kr. 3.095,-

BETALING: Forud på cheque/giro
El. pr. efterkrav

FRAGT	
0-5 kg.	kr. 25,-
5-10 kg.	kr. 35,-
10-20 kg.	kr. 65,-



PC og PS

5¼" til 3½"
3½" til 5¼"
Vi flytter indholdet af en diskette til en anden for kr. 30,-

+ diskette 5¼" kr. 15,-
+ diskette 3½" kr. 40,-
+ porto

Incl. moms

NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 · DK 6950 RINGKØBING

Kundeservice kl. 9.00 - 10.00
07 32 02 02

Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement? Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.

Med venlig hilsen IC RUN

Alle priser er incl. kvalitet og 22% moms
POSTORDRE EKSPEDERES GERNE

Velkommen hos:
Demon Data, Norgesgade 21, 2300 København S.
Tlf. 01 57 89 00
Åben fra 11.00 - 17.30

DANMARKS LAVESTE PRISER

DISKETTER: Pris pr. enhed –

10 stk.	Neutral	Farvede
5.25" DS/DD 48 TPI	70.00	110.00
	Nashua	Selekt
5.25" DS/DD 48 TPI	98.00	110.00
	Nashua	Neutral
3.50" DS/DD 135 TPI	225.00	195.00

DISKETTEBOX 5.25"
DD 12 ol m/lås t/120 kr. 150,-
DX 85 m/lås t/100 kr. 80,-
DS 1001 M m/lås t/100 kr. 100,-

BOX m/hængslet låg og lås til 50-80 stk.
3550...3.0 3.50" kr. 95,-
DD80 1...3.0-3.50" kr. 110,-

RAPKASSEN

Ronnie's egen brevkasse

Nu RAPler det igen for jeres alle sammens yndlings-gummiand. Rapkassen er tilbage med breve om alt hvad du kan finde på at skrive ind om. Adressen står foran i bladet, men hvorfor bladre helt derom, når den også står lige her:

Ronnie's Rapkasse
IC RUN
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj

Desværre, desværre, desværre, desværre, desværre, beklageligvis, desværre, er der ikke plads til at besvare alle brevene, men skriv ind alligevel.

Og nu til månedens post:

Hejsa, Ronnie Rapand!
Du er da vist en pudsig fyr, eller også er det bare dine redaktionsmedarbejdere, der mobber dig på det kraftigste. De må da have lært om »mobning« i skolen.
- Pudsig and, pudsig brevkasse! Men alligevel synes jeg, at det er en genial ide, med sådan en rapkasse...lige hvad vi har manglet!!!

Selvfølgelig!!!!!

Jeg syntes at IC RUN er et interessant blad, men een ting er fuldstændig ideforladt, og det er highscoresiderne. De par sider kan godt spares til fordel for noget andet, f.eks. »MÅNEDENS LÆSERANMELDELSE« - altså en side (eller 2) med en anmeldelse af et spil, hvor det for en gangs skyld ikke er jer, der anmelder, men en læser, hvis du altså forstår, mr. Rubberduck!....Forresten... ta' lige og lav om på jeres pointsystem til spillene, men behold »+ og –«kommmentarerne.

Da jeg er blevet lykkelig ejer af en Amiga (500), er jeg naturligvis fast læser ved Amiga-siderne. Fortsæt med Amiga-stoffet og udlistninger til Amiga'en (»Spacewar«) var god).

Og nu..Rapand..vil jeg stille dig nogle spørgsmål, med håb om nogle helt fantastiske og sindsoprivende svar!

1. Hvorfor kaldes/mobbes du med navnet: Ronnie Rubberduck. Jeg vil forfærdelig gerne høre lidt om Ronnie Rubberduck's historie.

Der er da ikke noget mobbet ved at hedde Ronnie Rubberduck. Næ, tænk nu hvis de kaldte mig Jacob, f.eks., eller Rapanden Rasmus, brrr.

Jeg har også hele tiden sagt til Redaktøren at bladet burde have et specielt tillæg, der kun handlede om mig, men han vil kun give mig de her sider. Og det er svært at finde plads her mellem alle de lange breve. Men det skal nok lykkes en dag, og så får I hele historien .

2. Ved du, kære rapand, om GAMEMAKER er udkommet til Amiga'en, eller om den vil komme?

Det er den ikke, og der er heller ikke nogle sikre tegn på at den vil komme.

3. Kan man tegne abonnementpå ANDERS AND & CO gennem rapkassen?

Nej, hvorfor nu det. Det er da meget bedre at abonnere på IC RUN.

4. Forleden dag fandt jeg tilfældigvis en firkantet klods med sådan nogle gummitaster på, inde i mit skab. Jeg kom i tanke om at jeg havde fået den i julegave. På den stod der noget så mystisk som SPECTRUM. Her er det jeg beder om hjælp. Jeg aner simpelthen ikke hvad sådan en bruges til. Den kan godt »minde« lidt om en computer, men jeg kan næppe tro det, at en computer kan se så afskyelig ud! - HJÆLP MIG! Hvad skal jeg gøre med den? (Ganske meget kød, på så simpelt et spørgmål, ikk'?)

Du tager fejl. Jeg har slået det op. (se nedenfor)

Og så lige en bemærkning: Mange (efter hvad jeg har læst) synes at Thaysens tegninger er afskyelige, men jeg syntes altså, de er herlige. Fortsat held og lykke med RAPKASSEN.
Med rappe hilsener:

Jacob Hansen, Bredsten

PS. Hvad spiser du normalt til juleaften - Andesteg med gåsehud ???

Ja, helt sikkert. Jeg får gåsehud bare ved tanken om andesteg.

Nu skal du se hvad jeg fandt ud af om Spectrummer:

> Spectrum - (Spectrum Sinclairium) En familie af lavere stående husdyr, beslægtet med gopler (vandmand o.l.). S. er kendetegnet ved flere rækker af karakteristiske fremspring langs ryggen, som specielt hos ældre eksemplarer har en gummiagtig fremtoning. Rygtegningerne kan i dårlig belysning og kraftig sidevind forveksles med tastaturet på en hjemmecomputer. Eventuelle tvivlstilfælde opklares dog nemt ved berøring.
>
> S. var for få år siden ganske udbredte over det meste af det europæiske kontinent, men bestanden er gået stærkt tilbage mange steder, og levedygtige populationer findes i dag først og fremmest på de britiske øer.

Som du kan se, er der tale om en truet dyreart, og da man ALTID skal være god mod dyr, synes jeg at du skal passe godt på den. Det er ikke svært; jeg har hørt at de skulle være ganske nøjsomme. Bare kild den lidt på maven en gang imellem, og lad den endelig ikke komme i nærheden af fjernsynet.

God fornøjelse.

Oh dear Ronnie R.

Tillykke med dine brevsider, det var osse på tide du fik din egen brevspalte. Jeg håber, du får et par sider, i det mindste, derfor tilader jeg mig at gøre det her lidt langt.

Min hund har ikke slået min high-score i URIDIUM, men til gengæld har den bidt i mit joysticks små ledninger, der lå fraskilt på gulvet. Jeg blev nødt til at reparere det, fordi min lillesøster er vild med at spille Anders And (vel en af dine nære bekendte). Selvom de fleste kvinder ikke har forstand på det tekniske, er hun ret skrap til det.

Jeg synes de bedste spil, er dem, som indeholder strategi og lidt action. Dem, der kun har action, bliver man hurtigt træt af. Den allerværste form for spil er adventure. Det tager al for lang tid, og det er dødirriterende, når man ikke kan finde den rigtige løsning.

Jeg kunne godt tænke mig at lave en resetknap, uden jeg kortslutter min 64'er, jeg har alt det tekniske udstyr og materiale. Den nærmeste computerforhandler (ca.9 km), vil have 50 kr. for det, og så tænkte jeg, med mit tekniske talent, at jeg lige kunne lave en selv.

I IC nr. 6/7 står der på high-score listen 'GEOS'. GEOS er såvidt jeg ved et brugerprogram! Det er egentlig ikke dig, der burde løse det, men hvem skal man ellers henvende sig til i disse tider. Findes der overhovedet regler til high-score listen? Jeg sender et fotografi af antallet af point med hver gang.

Hov, forresten er jeg godt tilfreds med IC RUN, der nu med din(e) brevside(r) indeholder alt hvad der kendetegner et godt computerblad.

That was all folks...GUNSE, The lonely boy.

Ikke et brev uden PS.

PS. Hvad sker der med fornuftige forslag, der bliver sendt til bladet gennem dig. Skal de godtages af chefredaktøren, eller venter I først, til når der er kommet et par hundrede stykker.

Som du kan se har jeg fået **2** sider. Det er sandelig heller ikke for meget, med sådan nogle breve. Dine forslag skal nok nå frem til redaktøren, hvad enten de er fornuftige eller ej, så bare send dem. Så får vi se hvilke af dem, der bliver godtaget.

Du har altså fået helt galt fat i det der med GEOS. Det må være et spil, for så sent som i maj var både GEOS, GEOS Fontpack, ogg GEOS Writers Workshop blandt de 25 bedst sælgende spil i Danmark. Eller man skal måske ikke tro alt hvad man læser (i visse blade)?? Gad forresten vide hvem ham Rasmus K.K., der har lavet den high-score er?



hej ronnie
god ide med denne her spalte, det er lige noget for mig.
1. er ikari warriors kommet til c-64
2. kan man købe ic runs prog .
og så har jeg et tip til rambo for at undgå helikopterne når du flyver tryk return ned og hold joystikket op
ps, det er et smaddergodt blad i laver

hilsen søren hvidager, ølstykke

1. Du er ikke lige netop den eneste, der spørger efter Ikari. Nu er det langt over et halvt år siden Ikari udkom til Amstrad, og den gang sagde Elite at der også kom en 64'er-version, så hvor bliver den af. Ja, som jeg allerede skrev i sidste nummer, så opgav Elite at lave den. Men senere ombestemte de sig igen, og sagde så at den ville komme til juni. Det er jo også snart et stykke tid siden, og der er stadig ikke noget program. Nu siger de så oktober, og hvis du tror på den, så kan jeg også fortælle dig at fastelavn falder i august næste år.
2. Programmerne kan købes, men nogle af de programmer,der bliver bragt i bladet, bliver samlet på nogle disketter,som du kan få, hvis du abonnerer på bladet.

PS. Er din skrivemaskine i stykker, eller kan du bare ikke lide store bogstaver.

+ Gode anmeldelser
Lækre rutiner
Gode nyhedsbeskrivelser
Bigby's hytte
Fine pokes til spil
Ronnie R.
En god og lovende ide.....
– ...som gik....trods alt
Setup
Highscorelisten (eller INT(RND(1)*1000000) listen)

Setup 55%
Underholdning 90%
Pris/kvalitet 75%

Spørgsmål:

Hvorfor har I droppet den gode INPUT/OUTPUT side?

Hvorfor slår I ikke COMFECT 128 sammen med Kpt Peek og Poke? (Jeg mener så alle rutiner er skrevet for både C128 & C64) Mange vil få glæde af det!!!

Hilsen: Ditlev Brodersen, Harlev

Spørgsmålene først:

Der kommer mange tekniske spørgsmål hertil, nu hvor der ikke er nogen INPUT/OUTPUT, men det er ikke rigtig mig. Derfor er jeg nu ved at skaffe en teknisk fætter til at klare ærterne, så fra næste gang er der teknik i ande-spalten, bare vent!

Det der med at slå de to sektioner sammen, kan ikke rigtig lade sig gøre. Specielt fordi Comfect rutinerne jo netop er specielt til C128.

Dit brev er fra før den første Rapkasse kom i bladet, så nu må vi bestemt være nået op på mindst 90% i pris/kvalitet.

Og så var der det med highscore listen: Siden den med de 17 slag på de 18 huller i Leaderboard Golf, er det bare væltet ind med breve, der brokker sig over, at der er for meget snyd på listen. Nu var det med de 17 slag jo en fejl.

Det er umuligt at bevise at en score er rigtig, for selv om man sender fotos ind, kan der stadig bruges snydepokes, og lyver man selv, så kan de tre 'uvildige' vidner også gøre det. Derimod er det ikke helt umuligt at bevise at en score garanteret er løgn.

Hvad skal vi så gøre med dem, der sender falske scores ind. Gode forslag udbedes! Og mens vi venter på dem, vil jeg så opbevare snydernes breve i en brugt madkasse, sammen med et udsøgt udvalg af redaktionens sure sokker.

Nu må man heller ikke glemme at se tingene lidt fra snydernes side. Det er da synd at de arme mennesker ikke kan få deres navn her i Danmarks Billigste og Bedste Datablad uden at snyde. Derfor kommer her et ganske særligt tilbud.

Som en særlig service tilbyder jeg hermed enhver, der skriver ind, at få sit navn med her i Rapkassen. DU kan få dit FULDE navn trykt med FEDE typer i et HELT OPLAG af Rapkassen GRATIS, blot ved at skrive til: RONNIE'S SNYDERSERVICE (samme adresse). Undgå skråplanet, grib chancen nu!

Så for søren,, nu er det sket igen. Der er ikke mere pla



Selvfølgelig pegede vinderne i IC RUN's konkurrence om navnet på det første, rent dansk-producerede joystick på navnet Dan-Joy... Hvad skulle et dansk joystick ellers hedde?



DAN-JOY: Sådan skal det bare laves

Hvem kan dog finde på at lave et *dansk* joystick?



1. »Jeg foreslår 'DAN-JOY'«, skriver Erik Broe Petersen, Kådnermarksvej 1, Frøslev pr. 6330 Padborg. Kort og godt, og som hans eneste forslag. Og dermed bliver han vinder blandt de mange, som foreslog noget med vægt på det danske.

Og lad os være ærlige: Navnet DAN-JOY gik igen i så mange besvarelser, at vi fandt det rimeligt at belønne hvert af disse med --- naturligvis:

Et DAN-JOY joystick.

Allerførst vil vi gerne takke de mange ihærdige læsere for deres mange, fantasifulde og gode forslag. Og dernæst vil vi takke de (også ret) mange, der pegede på navnet DAN-JOY. De fik tilsammen det resultat ud af deres anstrengelser, at navnet blev præget i de støbeforme, der anvendes til støbningen af vitale dele der bruges til DAN-JOY.

Eller lad os sige det på en anden måde: Der blev lave t et joystick til danskerne, til danske forhold, og så lod vi naturligvis *danskerne* om at give produktet navn, sammen med firmaet Danish Joystickproduction med denne konkurrence.

2. Remy Hvidtfeldt Hansen, Storegade 1 B, 3700 Rønne, har for sit DAN-JOY-svar *og 29 andre fantasifulde kombinationer af navnet* så sandelig gjort sig fortjent til 2.- pladsen. At Remy først kommer som nummer to skyldes den enkle kendsgerning, at vi var nødt til at trække gement lod blandt de, der havde navnet DAN-JOY som nr. 1 løsning. Ellers havde konkurrencen været uretfærdig - og som nævnt tidligere, kompenserer vi for disse mange besvarelser med vinderløsning ved at sende *alle* med vinderløsning et DAN-JOY joystick...

3. Men selvfølgelig skal vi finde de tre topvindere, og tredje pladsen bliver til Henrik Lyse, Jacobsmindevej 10, 8722 Hedensted. Tillykke, Henrik, også fordi du som nr. 1 af dine i alt 8 forslag peger på DAN-JOY, korrekt med bindestreg.

Når jeg skriver »korrekt« må man naturligvis ikke forstå det på den måde, at vi havde valgt navnet før konkurrencen; ved gennemgangen af de mange besvarelser støtte vi blot på navnet DAN-JOY så mange gange, at det var helt indlysende, hvad produktet skulle hedde.

Nr. 4 i rækken hedder Josef Sørensen. Og - kære Josef - under dit navn har du skrevet noget med »The Foundation«, men i øvrigt *ingen* afsenderadresse. Det ville være synd, hvis vi ikke kunne sende dig et joystick - skriv til IC RUN!

Som nr. 5 ruller Rune Wigh Andersen, Bakkedraget 26 i Horne ved Hirtshals ind. Vi har en ide om, at stanken af skidtfisk ikke er helt så slem i Horne, som den er i selve Hirtshals, så atmosfæren kan næppe forstyrre Rune, når han om kort tid ta'r sit nye joystick i brug til Impossible Mission - eller hvad han nu fordriver sommerens sidste dage med.

De øvrige vindere af et enkelt joystick - fordi vi har udvidet præmielisten - er:

Lars Hansen
Mosevangen 102
6710 Esbjerg,

Carsten Sørensen
Elkjærvej 11
Mejrup, 7500 Holstebro

Lars Dybvad
Svalbardveien 16 B
0375 Oslo 3, Norge

Bo Dahl Andersen
Fogedvænget 90
8722 Hedensted

Tyge Westermann
Ørnfeltvej 7
5230 Odense M

Bjarne L. Nielsen
Slagelsevej 177
4400 Kalundborg.

Tak for navnet, og for din deltagelse i konkurrencen, fremover vil det navn, I har peget på *præge et godt bud på dansk eksport* til et marked, der hidtil har været præget af amerikanske, engelske, tyske navne, samt fra østen, - men vi kan godt i Danmark!

Forresten tyder mangt og meget på, at det store udland tager pænt imod DAN-JOY!

Gættet korrekt: Det kan selvfølgelig ikke være andre end den store fornyer i dansk hjemme-edb Christian Edslev, Århus. Snart noget af et begreb efter sine 5 år i edb-branchen er Christian en af de få, der på sin krop har mærket kundernes strenge krav til hjemme-edb, specielt når talen falder på spil og joysticks. Nu er originalitet og fremsynethed ikke ukendt hos herr Edslev. Vi er nok mange, som i tidens løb har hævet brynene og undret os: »Mon dog ikke den er for langt ude...?«

Men Christian Edslev er altid kommet tørskoet i land. Undertiden med en forsvindende lille margen, man hvad andet kan man vente i en branche, hvor store, udenlandske og kapitalstærke firmaer sætter normerne?

Christian Edslev var for nogle år siden på sommerferieferie i Holland med familien. Her mødte han for første gang de særdeles solide og velkonstruerede ARCADE joysticks, som fremstilles på en fabrik i Rotterdam. Udsat for selv yderst hårdhændet behandling stod ARCADE'rne for det mest utrolige, og selvfølgelig måtte Christian Edslev introducere disse fornemme spilværktøjer på det danske marked.

Men efter et par år med gevaldig succes for de hollandske joysticks viste et par kendsgerninger sig at blive af største betydning: Hvert joystick betød valuta ud af landet og tabte arbejdspladser.

- Hvad betød det så for dig?

Det betød, at vi tog beslutningen, at lave et her i Danmark! Det ville koste en halv million kroner overhovedet at starte en produktion. Designere, ingeniører... I alt et gigant-apparat, som kun de færreste danske virksomheder er gearet til at sætte i scene.

Blot det at finde en ledning, som helst skulle kunne tåle et par tusinde knæk, var et problem, som kun blev løst, fordi der i Århus findes en række eksperter i plast-fysik - og metalurgi. Og så selvfølgelig vores hjemmekonstruerede tortur-maskine til test af ledninger, der udsatte et væld af kabeltyper for en slet og ret umenneskelig behandling, indtil kablerne brød sammen. (Onde tunger vil hævde, at et bestemt kabel nåede at tilstå mordet på Grauballemanden syv gange, før det gik itu...)

Samme rædsels-maskine kunne i øvrigt ombygges til

Samme rædsels-maskine kunne i øvrigt ombygges til afprøvning af mikroswitches.

DAN-JOY anvender naturligvis mikrokontakter og fabrikationen af disse små, elektromekaniske vidundere startede først, da en serie mikrokontakter havde ligget på torturbænken uafbrudt gennem 31 døgn. (Test-anlægget var ved at gi' sig i samlingerne...!)

Set ud fra et spil-fanatikersynspunkt svarer det til 15 års uhæmmet spillefryd mange timer hver dag med f.eks. Decathlon, hvor man som bekendt får ekserceret sit joystick ganske rigeligt!

Ikke færre end 25 mennesker er beskæftiget med at samle DAN-JOY. Dets rød-hvide kabel, dets matsorte, stålafstivede håndtag, den røde affyringsknaps bløde vandring som udløseren på et Hasselblad-kamera, alt sammen placeret i et hus, man kan ha' i den ene hånd når spillet begynder at gå stærkt, eller som står solidt på bordet, takket være fire specialgummi-sokler - hele produktet er kort og godt: Dansk design og kvalitet - når det er i den absolut ypperste klasse.

Da vi testede DAN-JOY, troede vi faktisk, at herr Edslev var gået bersærk: Han hamrede DAN-JOY ind i borde, vægge, mursten og beton. Og bagefter fremviste han stolt et joystick, som sten og vold havde ridset og skæmmet, så det lignede en bombet andalusisk badeanstalt.

Men i modsætning til det sydlandske badeetablissement havde DAN-JOYjoystick én egenskab:

Det virkede...!

AB

Igen en varm nyhed fra ALCOTINI .

ROMDISK 512K

½ megabyte udvidelse til C64.

kun 649,-

Load dine programmer fra eprom op til 600 gange hurtigere, uden brug af svitch mm.

Du indtaster bare filnavn og dit program starter inden ½ sekund.

Klarer over 20000 forskellige programmer fordelt over 8 eprommer (2764-27512). Et program må fylde helt op til 64 Kbyte.

Styresoftware incl. eprom-generator i autostart eprom.

6 nye kommandoer.

THE PROGRAMMER 2.0

- **2508 til 27512 EPROM**
- **2K - 8Kbyte EEPROM**
- **Styresoftware i 16K autostart eprom**
- **Indbygget modulgeneretor**
- **Intern strømforsyning med 4 spændinger**
- **Stor brugervenlighed**

Pris incl. dansk manual kun 649,-

Alt i epromkort mm. NU OGSÅ TIL C128 Ring efter gratis katalog

Forhandlere velkomne

ALCOTINI

Hard & Software

Skivevej 119, 7500 Holstebro

Tlf. 07427955 & 06258817

SUPER 5 TURBO

modul til din Commodore 64/128

Indeholder 1 diskturbo (6 x hurtigere) 4 tapeturboer bl.a.:

TAPETURBO II - 10 x hurtigere
ABC FLASH - den kendte
ABC FLASH v3,0 - saver direkte fra bånd til disk!
TAPETURBO V - klarer op til 214 blokke
Elektronisk romswitch optager ikke hukommelse
Resetknap - Menustyret

Her er alt det turbo, du har brug for, på et stik. Et dansk kvalitetsprodukt med 1 års garanti.

KUN KR. 248,00

Ved forudbetaling check/giro gratis forsendelse
Opkrævning kr. 20,00

LEG & HOBBY

Jernbanegade 42
Tlf. 08 23 10 98
Giro 2 43 82 83
9460 Brovst

DANSK

COMMODORE 128

Førstebogen
En letfattelig indføring i C 128 169,-
Tips & Tricks
En guldgrube af format, køb den før naboen 248,-
Intern
Simpelthen BIBLEN, her vendes vrangen ud på C 128 348,-
Peeks & Pokes
Få styr på de to kommandoer, en opstart til maskinsprog 199,-
Hardware-udvidelse
Byg selv dit tilbehør. Triacregulering, varmestyring mv. 269,-
CP/M øvelsesbog
Sådan fungerer CP/M 2.2 & 3.0, mange tips & tricks 248,-
Maskinsprog
Lynhurtige programmer med maskinsprog, også for begyndere 199,-
Store floppybog
Alt om 1541/70/71, med komplet kommenteret ROM-listning, også kaldet BIT-NUSSERNES DRØM 298,-

COMMODORE 64

Store floppebog
alt om 1541/70/71 med komplet kommenteret ROM-listning 298,-
Hardware-udvidelse
Byg selv dit tilbehør, f.eks. til varmestyring, EPROM brænder mv. 269,-
CP/M Øvelse
Grundig gennemgang af CP/M systemet og alle kommandoer 247,-
Maskinsprog
Skab lynhurtige programmer i maskinsprog, også for begyndere 199,-

AMSTRAD 464/664 & 6128

Peeks & Pokes
Uundværlig for programmører 199,-
Tips & Tricks
En sand guldgrube for brugere af 464/664 & 6128 248,-
Intern
Simpelthen bibelen til 464/664/6128 348,-
CP/M øvelsesbog
En grundig gennemgang af CP/M systemet & alle kommandoer 248,-

AMSTRAD 664 & 6128

Første-bogen
En letfattelig indføring i Amstrad 664 & 6128 169,-

ATARI ST

Tips & Tricks
Masser af rutiner til din ATARI ST 269,-

PC **Begynderbog for viderekomne.**
Bogen for hobby-manden og for den der bruger PC-eren på sit arbejde, men gerne vil vide ligt mere. Med spiralryg og kassette 248,-

FAMILIEPROGRAM
PC (alle IBM kompatible) samt C 64 & C 128 298,-

Katalog kr. 5,-

Oversættelse af de bedste fra:

DATA BECKER

NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 · DK 6950 RINGKØBING
Kundeservice kl. 9.00 - 10
07 32 02 02

AMIGA

AMIGA 500	4895,00
MONITOR 1081	3695,00
TV-MODULATOR	298,00
3½ DISKDREV	1895,00
512 KB RAM udvidelse	1395,00
Print kabel centronic	198,00
SUPER BASE Personal	1549,00
ADMINISTRATIV TOTAL	7198,00
PASCAL	965,00
3½ disketter 2DD	13,50
5¼ disketter DSDD	6,95

ANDET

COMMODORE 64	1695,00
COMMODORE 128	2595,00
COMMODORE 128D	4595,00
DISKETTESTATION 1541	2095,00
DISKETTESTATION 1571	2895,00
DISKETTESTATION 1581	2495,00
COMMODORE 1901	2995,00
COMMODORE 1802	2395,00
PHILIPS MONITOR	1095,00
COMMODORE MPS 1200	2695,00
SEIKOSHA SP-180	2595,00
THE FINAL CARTRIDGE II	445,00

og meget, meget mere!

v/ E & L Nielson
Birksøvej 8,
8240 Risskov.
Tlf: 06 - 17 94 99

HOME DATA

AMIGA 500	kr. 4895,-
1081 monitor	kr. 4000,-
TAIHAHO MODEM/300 BAUD	kr. 498,-
TAIHAHO MODEM/1200 BAUD	kr. 1498,-
FASTLOAD TIL COMMODORE 128	kr. 119,-
SUPER MODULER	kr. 198,-
REX MICRO-MACRO EPROMBRÆNDER	kr. 678,-
MERLIN PP-64II EPROMBRÆNDER	kr. 1338,-
DELA 2.1 EPROM	kr. 68,-
DELA 4.1 EPROM	kr. 138,-
LUXUS DISKETTEBOX T/100 5,25 DISKS	kr. 138,-
DOLPHINDOS	kr. 985,-
VENTILATOR MERLIN	kr. 128,-
C+ INTERFACE	kr. 948,-
CTJ KERNALKORT	kr. 204,-
DISKDOBLER MERLIN	kr. 48,-
MOTHERBOARD	kr. 682,-
COPY INTERFACE FLOPPY/PRINTER	kr. 148,-
FORLÆNGER JOYSTICK	kr. 49,-
FORLÆNGER USERPORT	kr. 49,-
EXPANDER	kr. 143,-

ALT TILBEHØR HAVES
JET DATA
01 64 06 31

Test af »Colorprinter«

Fra det tyske firma Scanntronik kommer et nyt produkt »Color Printer«, som lyder virkelig lovende. Dette skulle nemlig forvandle din sort/hvid matrix printer til en »rigtig« farve printer.

Selve systemet består i versionen til 64'eren and printeren Star NL-10 af 3 farvebånd gul, blå og rød samt en manual og styrediskette.

For at komme igang med at teste skulle jeg jo starte et sted og det blev med manualen. Denne er skrevet på tysk. Men selvom mine tyskkendskaber ikke er særlig store, kunne jeg alligevel danne mig et nogenlunde indtryk af hvad der stod, da sproget var skrevet ret »let«.

Hvor om alt er, er den da udmærket. Den forklarer kort, men godt, om de forskellige ting man kan med dette produkt. Også en del forklaring omkring de forskellige printere og hvordan systemet egentlig fungerer. Det er nemlig lavet sådan at man skal skifte farvebånd 4 gange. DVS at programmet efter hver udprintning ruller papiret tilbage, du skifter så farvebånd og efter at have gentaget dette 4 gange har du så dit farvebillede på papir. Hvis du nu ikke var i besidelse af en Star NL-10 eller en Epson FX-80/85 skulle du selv rulle papiret tilbage til præcis den samme startposition så sikke »kønne« billeder der kunne komme ud af det hvis man ikke rammer det!!

Lad os nu se hvad programmet kunne. Jeg loadede det ind og som jeg forventede var det også på tysk!

Først skulle jeg vælge hvilken printer jeg havde. Når det var gjort blev jeg præsenteret for hovedmenuen. Her kunne jeg vælge ved hjælp af funktionstasterne mellem dels load/vis billede, print, farveediter. F1 for load og straks fik jeg indholdet af den medfølgende diskette vist på skærmen. På den lå mange forskellige billeder i forskellige formater. Dvs at programmet ikke alene kunne dumpe billeder fra kendte tegneprogrammer som Koala-painter og Doddle men også fx. Blazing pad, Vidcom eller Art studio. Man kunne nu forestille sig at man for hvert format skulle sætte en masse parametre op, men nej - det klarer programmet selv!! Og ikke nok med det. Når du skal bestemme hvilket billede du vil loade ind flytter du bare en lille pil ved hjælp af cursortasterne hen på navnet - og return for load. Meget meget brugervenligt!!

Nå - så skulle jeg prøve hvad programmet skulle være bedst til, nemlig at printe i farver. Efter at have trykket F5 for dump skulle jeg vælge hvilken størrelse mit billede skulle have. Derefter om programmet skulle »overlappe« hvilket jeg svarede nej til da der ellers ville komme streger i billedet. Og tilsidst om der skulle køres over 2 gange - som jeg også svarede nej til da farvebåndene gerne skulle holde lidt endnu.

Resultatet var umiddelbart forbløffende. Men kigger man nærmere opdager man at den bygger fraverne op på en helt anden måde end fx. Okimate 20 printeren gør. Fx. lyseblå bliver dannet af skiftevis blå og hvid. Og den brune af skiftevis rød og sort. Det er også ok. Men vælger man istedet et stort format bliver billedet forstørret 4 gange hvorefter helhedsindtrykket bliver en rigtig gang »legografik«. Ok jeg kan leve med hvid/blå som lyseblå så længe det er i det lille format, men prøver du at dumpe et billede med mange grå nuancer bliver det et sort/hvidt billede ligegyldigt hvilket format du har valgt. Hvis man så synes det lille format som tilsyneladende er det eneste der kan bruges til noget er for »lille« er der også en løsning for det. Du kan nemlig loade 4 billeder ind i hukommelsen på en gang!! I udprintnings menuen vælger du så 3 for »gesamtbild« (ja det er tysk) og vupti får du en collage af de 4 billeder størrelsesmæssigt svarende til et stort billede - nok en af de bedste funktioner i dette system.

Konklusion

Color Printer er jo ikke det bedste produkt på markedet - da det kun i meget sjældne tilfælde »blander« farverne. Men hvis man ser bort fra de mange farvede fingre man får af at skifte farvebånd fungerer systemet helt upåklageligt og man kan få nogle mere end udemærkede kopier af farvestrålende grafikbilleder på printeren. At manualen er på tysk er jo ikke ligefrem nogen fordel og vil nok afholde mange især yngre computer freaks fra at købe det ellers udmærkede produkt Color Printer fra Scanntronik til en pris på kun 695,-

Lennart Bunch

DANMARKS BILLIGSTE IBM KOMPATIBLE PC m/20 mb Shinwa harddisk



Becodan Klone PC
PC 3 komplet anlæg
640 k ram, 20 mb
Shinwa harddisk
monocrome Monitor,
CGA Grafikkort m.m.

9.995,- ex. moms

PC 2 Komplet anlæg
med 2 discdrev,
640 k ram
monocrome skærm

7.995,- ex. moms

PC 1 Komplet anlæg
256 k ram
1 discdrev
monocrome skærm

5.500,- ex. moms

PC Printere: Citizen 120 D kr. 2.450,- • Star NL 10 (ny model) kr. 3.250,- • DMP 3000 kr. 2.985,-

STORT UDVALG I SOFTWARE OG DISKETTER

AMIGA 500 KR. 4.995,-

Alt til Commodore - Final Cartridge kr. 485,-
Masser af software også til Amstrad
Stort udvalg i programmer til PC og Amiga.
TV Modulator til Amiga kr. 285,-
Stort udvalg i Joystick - Telefonmodems
Diskettebokse - Papir - Datatipskuponer
Tipsprogram til Amstrad CPC 464 kr. 228,-
Tipsprogram til Amstrad CPC 6128 kr. 485,-
Computerborde - Bøger - og meget andet
20mb Harddiske kr. 3450.-

TILBUD DEMOMASKINER
COMMODORE 64
fra kr. 1.500,-
DISC STATION
1541 fra kr. 1.550,-
AMSTRAD CPC 464
fra kr. 1.995,-
Priser er incl. moms

Ta' annoncen med, og få yderligere 3% rabat.

UDSALG:
SOFTWARE - 15%
hardware - 8%
der fratrækkes i prisen

VI ER OGSÅ AMSTRAD FORHANDLER

Vi åbner en Finax konto mens De venter •

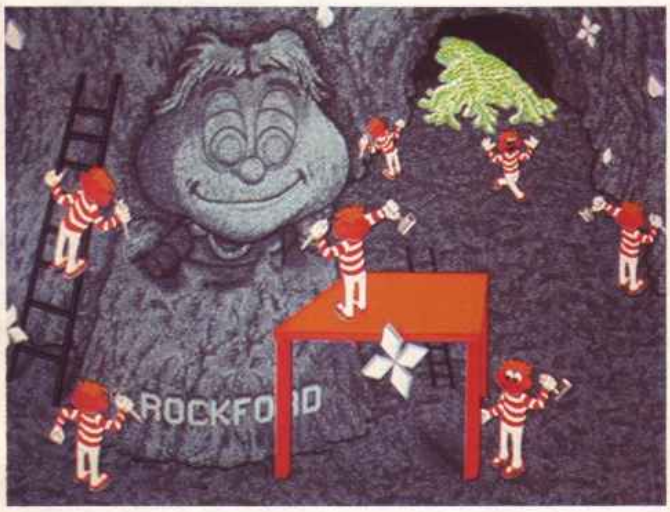
BECODAN

computer-center
Roskildevej 148/Ålholm Plads
2500 VALBY
Bus nr. 6 - 21 - 22 - 28 - 41 - 132 lige til døren

01 74 74 66
mand./torsd. 10.00 - 17.30
fred. 10.00 - 19.30
lørd. 10.00 - 14.00
Postordre afd. 01 46 46 55

Abonnementsgaver i SUPERKLASSE!





Tegn abonnement på IC RUN idag og fu får helt gratis to fuldprisspil til en værdi af over 500 kroner samlet. Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil:

BOULDER DASH™

BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer. Ved siden af FÅR du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64 spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.

For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekstbehandlingsprogram, nemlig BWW Tekst 1 til Commodore 64, der har en værdi af kr. 398,-.

Alt dette kan du få ved at abonnere på IC RUN til den lave abonnementspris på kr. 285,-. Du har gaverne ca. 14 dage efter indbetalingen, dog kun 4 dage, hvis du vedlægger check.

kun kr. 285,-

R U N

Send kuponen i dag ·
eller ring til vor abonnementsafdeling: 02 54 25 24

IC RUN

JA TAK!

Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten. pris kr. 285,- *incl. moms.*

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ *By* _____

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN · Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

COMMODORE-GUF

FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000 (TM)

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.
- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:

148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

- ☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
- ☆ Fastload til 1541'eren
- ☆ 19 sekunders formattering
- ☆ 3 automatiske kopiprogrammer:
  COPY DISK-TAPE
  COPY TAPE-DISK
  COPY DiSK-DISK
- ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- ☆ Indbygget resetknap (reset II)
- ☆ Elektronisk romswitch

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298.-

FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

- * **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKIV
- * **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
- * **GAMEKILLER:** Evigt liv i spil. Hindrer sprite/sprite- & sprite/baggrund-sammenstød
- * **Enkeltfilskopiering:** Kopierer op til 248 blokke
- * **Tapeturbo:** 10 gange hurtigere, kompatibel med alle andre
- * **2 diskturboer:** En standard 6 gange hurtigere plus en **LAZER** turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
- * **LYN-formattering:** 12 sekunder!
- * **Definerede funktionstaster**
- * **Resettast:** Til snyde-pokes o.lign.

Det bedste er prisen: KUN kr. **448.-**

Skulle du alligevel være i tvivl om, at FREEZE-MACHINE er det absolut bedste cartridge til din 64'er, så køb det i 14 dage med fuld returret...

- FREEZE-MACHINE fryser FINAL ude

MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret

KUN **223.-**

FINAL CARTRIDGE II

- Disk- og tape-turbo
- Maskinkodemonitor
- 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
- Skærm-dump på printer
- Basic-værktøj
- Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
- Og en masse mere.

Se den store annonce andetsteds i bladet

485.-

DOLPHIN-DOS

Sætter nyt liv i den sløve 1541.
Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
- ☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
- ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
- ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
- ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
- ☆ Maskinkodemonitor
- ☆ Centronics-interface
- ☆ Udvidet skærmeditor
- ☆ Quick-formattering
- ☆ 100% program-kompatibel

Alt dette og meget mere får du for kun **985.-**

Dolphin-COPY Kopierer en hel diskside på 18 sek. **GRATIS** ved køb af Dolphin-DOS

KERNAL for C-128 i 128-mode **198.-**

DANSK MANUAL

Dolphin-DOS er også kompatibel med COMAL 80-cartridge og Freeze-Frame!

SLIMLINE 64

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.

Kun kr. 298.- **for en ny, smart computer**

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk. **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobler og diskettebox!

DISKDOBLER

- Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.

KUN **68.-**

DISKETTEBOX

- Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler

kun **168.-**

DATASETTE

Båndoptager til Commodore. Solid udgave med **lyd.**
To års garanti. KUN **298.-**

DISC DISECTOR V 5.0

Super Diskbackup- og tool-diskette.
3 & 8 min-nibbler, der bare virker! Med parametre, tools og alt, hvad du behøver for at lave "sikkerhedskopier".

348.-

TURBO PRO Kun kr. 228.-

- Joysticket, der holder!
- 6 microswitches, 2 firetaster
- Professionel ergonomik

SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemme-studie!

- ☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
- ☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
- ☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
- ☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
- ☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
- ☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 **795.-** **COMdrum** **198.-**

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore.
Ring eller skriv efter vores gratis katalog!

FORHANDLERE VELKOMNE

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.

BMP-DATA
Postbox 41
3330 Gørløse - Postgiro 190 62 59
02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.
Alle priser er **INCL. 22% MOMS.**

Forbehold for trykfejl og prisændringer!

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

1063 795953 10
ESBJERG KOMMUNE HOVEDBIBL
LÆSESALEN
NØRREGADE 19
6700 ESBJERG

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave





NY PRIS !

495.- incl. moms

- ***NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.
- ***DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.
- ***TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.
- ***CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.
(Vigtigt ved programlistninger)
- ***SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.
- ***24K RAM EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER** - 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.
- ***BASIC 4.0 KOMMANDOER** - Som Dload, Dappend, Catalog.
- ***BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)** - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

- ***FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).
- ***TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER** - Pokes og Sys i hexadecimaltal.
- ***SKRIVEMASKINEFACILITETER** - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.
- ***DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

- ***KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!
- ***RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.
- ***GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.
- ***DANSK KARAKTERSÆT** - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
FREEZE FRAME - m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MØRCOM DATA A/S

Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark